

+DVD
Ausgabe 172 » 2/2008
CyberMedia
€ 4,99
PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS
MANIAC
MAN!AC
LUST AM SPIELEN
Gran Turismo 5
Endlich da: Japanische Prologue-Version durchgespielt
Street Fighter IV
Exklusiv auf 10 Seiten: Spieleindrücke und sensationelle Bilder + Beat'em-Up-Report
Burnout Paradise
Deutschlands erster Test: Rasen, Crashen, Staunen – in einer frei befahrbaren Stadt
» 130 Minuten Spielevideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert
DVD
DT-Control geprüft: Nicht jugendbeeinträchtigend
13 Minuten Spielszenen
METAL GEAR SOLID 4
Link schießt den Vogel ab!
ZELDA-SHOOTER + Wii ZAPPER
FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS im Test
Wii Fit
Weg mit dem Winterspeck: Fitness-Training für alle!
196653 304995 02

MANCHE LEUTE MÜSSEN AUCH WEIHNACHTEN ARBEITEN.

Damit Du ab Februar 2008 zocken kannst.
Conflict: Denied Ops kommt!

Weitere Infos findest Du auf www.conflictdeniedops.com





DVD-INHALT

44 Spiele als Video, 130 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)





Ferrari Challenge

Rennspielüberraschung aus England: System 3s Ferrari-Simulation verspricht beinharte Asphaltduelle.



Brothers in Arms: Hell's Highway

Wir begeben uns in den Schützengraben und befragen Militärspezialisten nach dem historischen Hintergrund.

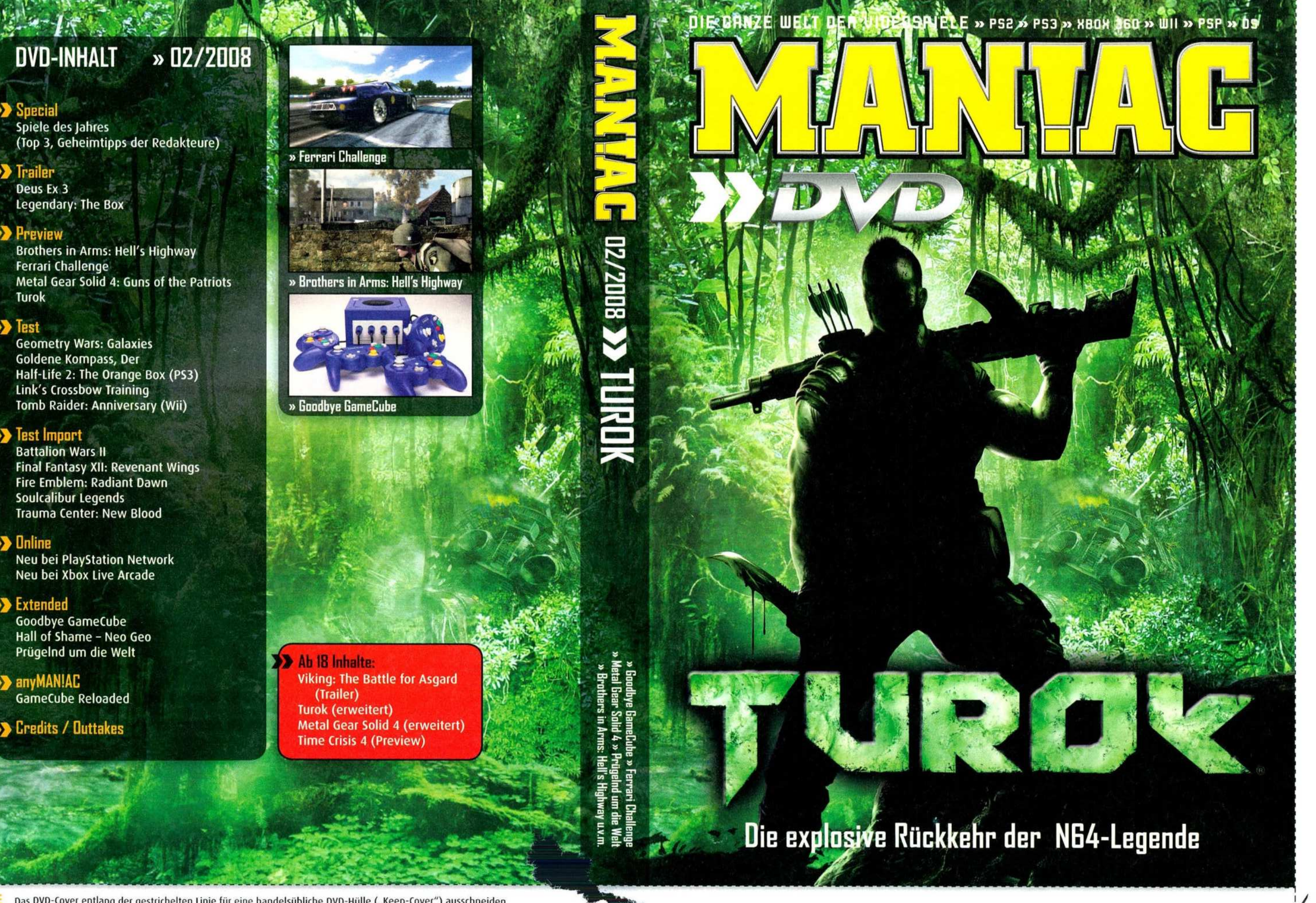


Goodbye GameCube

MAN!AC schickt die Nintendo-Konsole in den Ruhestand und blickt zurück auf die Spielehighlights.

Ab 18 Inhalte:
Viking: The Battle for Asgard (Trailer)
Turok (erweitert)
Metal Gear Solid 4 (erweitert)
Time Crisis 4 (Preview)





Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

GAMES 2008

Das Jahr 2007 geht zu Ende – und hinterlässt aus Gamer-Sicht einen bleibenden Eindruck. Gerade vor Weihnachten ballten sich Spielspaß-Kracher wie nie zuvor; eine umfassende Rückschau auf die vergangenen zwölf Monate und interessante Analysen liefern wir im Extended-Teil ab Seite 88.

An dieser Stelle wollen wir ins neue Jahr blicken und die MAN!AC-Kristallkugel bemühen. Sie hat uns für 2008 Folgendes mitgeteilt:

Januar: Das Unterwasser-Abenteuer "BioShock" wird für die PlayStation 3 umgesetzt und erhält exklusive Bonuslevels.

Februar: Ubisoft gibt bekannt, dass "Assassin's Creed 2" im November erscheint.

März: Sonys virtuelle PS3-Welt PlayStation Home geht ans Netz, zahlreiche Funktionen sind aufgrund von technischen Problemen allerdings noch nicht verfügbar.

April: "Grand Theft Auto IV" erscheint für PS3 und Xbox 360. Der Deutschland-Start von "Wii Fit" verschiebt sich aufgrund der ungebrochen hohen Nachfrage in Japan und USA auf das dritte Quartal.

Mai: Microsoft-Entwickler Rare kündigt an, bis Ende des Jahres drei Spiele zu veröffentlichen, darunter ein neues "Killer Instinct".

Juni: Die E3-Messe findet Mitte des Monats in New York statt, das Veranstaltungskonzept geht in Richtung Games Convention. Erstmals sind Nicht-Fachbesucher zugelassen, allerdings nur für einen separaten Teil der Ausstellung.

Juli: Electronic Arts kauft Take 2, um gegen Activision Blizzard bestehen zu können.

August: Die Games Convention ist mit 200.000 Besuchern in Leipzig an den Grenzen ihres Wachstums angelangt. Die Rufe nach einer Umsiedelung nach Köln oder Frankfurt werden lauter.

September: Die TGS meldet erstmals weniger Besucher als die Games Convention.

Oktober: "Mario Kart" erscheint für Wii. Geheimer Fahrer: Sega-Maskottchen Sonic.

November: Rare veröffentlicht ein neues "Banjo-Kazooie" und verschiebt zwei weitere Entwicklungen.

Dezember: Sony, Microsoft und Nintendo melden den Hardware-Rekordverkäufe und übertreffen die Zahlen von 2007 um das Zweifache.

In diesem Sinne ein verspieltes neues Jahr und möge der High Score mit Euch sein!

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Burnout Paradise (PS3)
2. Assassin's Creed (PS3)
3. Super Mario Galaxy (Wii)

Hört zurzeit: Satellite Party – Ultra Payloaded
Sieht zurzeit: Sunshine (Blu-ray)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Geometry Wars: Galaxies (Wii)
2. Cooking Mama 2: Dinner with Friends (DS)
3. Dancing Stage Univ. (360)

Hört zurzeit: Kylie – X
Sieht zurzeit: C.S.I. – Season 1-7 (DVD)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. GT 5 Prologue (PS3)
2. Portal (360)
3. Endless Ocean (Wii)

Hört zurzeit: [:SITD:], Letzte Instanz, VNV Nation, Painbastard – alles live
Sieht zurzeit: Asshole Mario (YouTube)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. GT 5 Prologue (PS3)
3. Project Zero 2 (PS2)

Hört zurzeit: Die Fantastischen Vier (Live)
Sieht zurzeit: 2001 Odyssee im Weltraum (Blu-ray)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres: Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Portal (PS3)
2. Heavenly Sword (PS3)
3. Endless Ocean (Wii)

Hört zurzeit: Jay-Z – The Black Album
Sieht zurzeit: Simpsons – Der Film (DVD) Angry Video Game Nerd (Web)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Call of Duty 4 (360)
3. Uncharted: Drakes S. (PS3)

Hört zurzeit: K.I.Z. – Hahnenkampf
Sieht zurzeit: zahlreiche Halloween- und Jason-Filme (DVD)

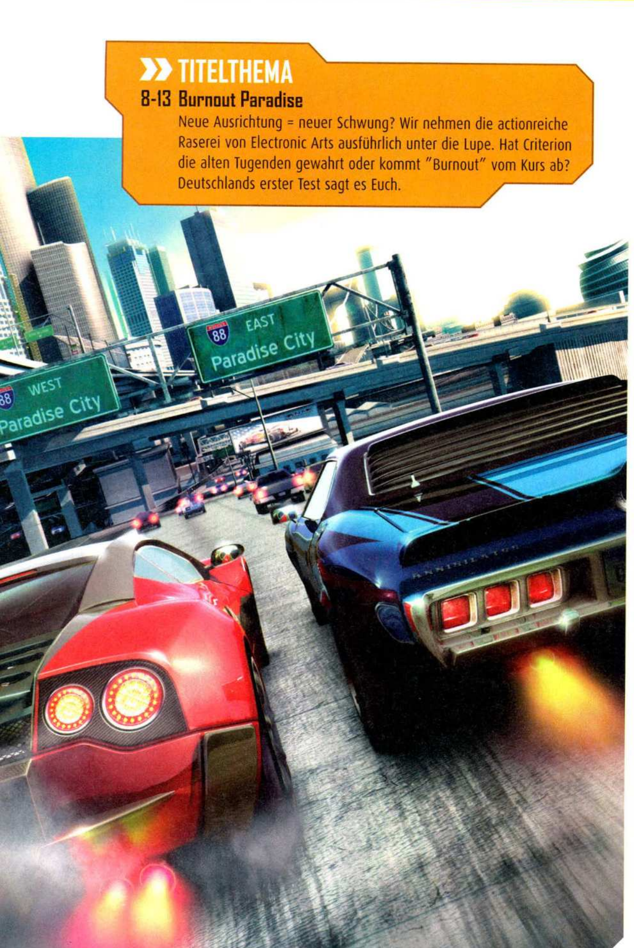


Jan Königsfeld
Volontär / Web-Design

Lieblingsgenres: Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
Spielt zurzeit:
1. Street Fighter III: Third Strike (PS2)
2. No More Heroes (Wii)
3. Genji (PS3)

Hört & sieht zurzeit: Machine Head, Trivium, Dragonforce, Arch Enemy & Shadows Fall – The Black Crusade Tour

TITELTHEMA



AKTUELL

PREVIEW

INTERAKTIV

ONLINE







SPIELE-TEST

IMPORT

RUBRIKEN

44 » SPIELE-TEST
Link's Crossbow Training



48 » SPIELE-TEST
Geometry Wars: Galaxies



42 » SPIELE-TEST
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

EXTENDED





Burnout Paradise



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Criterion, England
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	24. Januar
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Riskanter Spurwechsel: Rasantes Vollgas-Spektakel mit feiner Optik, frei befahrbarer Stadt und tollen Online-Features.

"Take me down to the Paradise City
Where the grass is green
And the girls are pretty
Take me home
Oh, won't you please take me home"
- Guns N' Roses: "Paradise City"

Das Gras vom virtuellen Paradise City ist in der Tat grün, aber ob die Mädels hübsch sind? Wir wissen es nicht. Wenn nämlich blitzschnelle Boliden über den Asphalt rasen, traut sich kein Fußgänger auf die Straße – und das einzige weibliche Wesen, das sich bemerkbar macht, gibt es nur zu hören. Im lokalen Radiosender lässt DJ Atomica ihre Sprüche mit einer Ausstrahlung über den Äther gehen, die man eher mit einer freundlichen Putzfrau denn einer sexy Lady assoziieren würde. Aber immerhin: Wer sich noch an das personifzierte Störgeräusch namens DJ Black Pearl vom dritten „Burnout" erinnern kann – wesentlich besser als dessen Verbaldurchfall ist Atomica auf jeden Fall.

Das ist aber nur ein Rand-Detail von "Burnout Paradise", dem fünften Teil der spektakulären Raserei von Criterion und zugleich die erste echte Next-Gen-Entwicklung der ambitionierten Briten. Viel wichtiger sind die drastischen Änderungen, die damit einhergehen und das Potenzial haben, vor allem traditionsverliebte Fans in eine Glaubenskrise zu stürzen: Denn obwohl das Grundprinzip des hemmungslosen Rasenn und Crashens erhalten blieb, hat sich das Drumherum mächtig gewandelt. Abgeschlossene Kurse sind ein Ding der Vergangenheit, jetzt flitzt Ihr völlig frei durch eine einzige große Stadt – Paradise City.

Die fiktive Metropole hat alles, was moderne Gasfüße brauchen: Im Innenstadtbereich düst Ihr auf breiten Straßen und Highways durch Hochhausschluchten und an der malerischen Küste entlang, während gleich daneben Hügelland mit kurvigen Wegen beginnt. Stolze 250 Meilen gilt es zu erkunden, denn bei "Burnout Paradise" müsst Ihr Rennen und andere Anlaufstellen erst mal finden. Schrottplätze (zum

360 Boost tut gut: Mit dem Turboschub katapultiert Ihr Euch nach vorn – jetzt nur nicht die richtigen Abzweigungen verpassen.

Fahrzeugtausch), Tankstellen und Lackierereien werden nur auf der Karte markiert, wenn Ihr sie aufgespürt habt. Außerdem wollen zahllose Werbetafeln zerstört, Absperrungen von Abkürzungen durchbrochen und Supersprünge ausgeführt werden.

Wettbewerbe beginnt Ihr stets auf einer Ampelkreuzung: Steigt einfach gleichzeitig auf Gas und Bremse, schon geht der Lauf los. Neben bekannten Varianten wie normalen Rennen und der fröhlichen Verschrottungsorgie des Road Rage gesellen sich zwei neue Varianten dazu. Als 'Marked Man' müsst Ihr einen Zielpunkt erreichen, bevor eine aggressive Meute schwarzer Boliden Euer Vehikel zu oft in ein Blechknäuel verwandelt. Bei Stuntläufen dagegen sollt Ihr durch z.B. Drifts, Boosts und Tricks bei Sprüngen Punkte sammeln – das ist eine interessante Ergänzung, benötigt aber viel Ortskenntnis und macht insgesamt weniger Laune als die anderen Wettbewerbe.

Wohin des Weges?

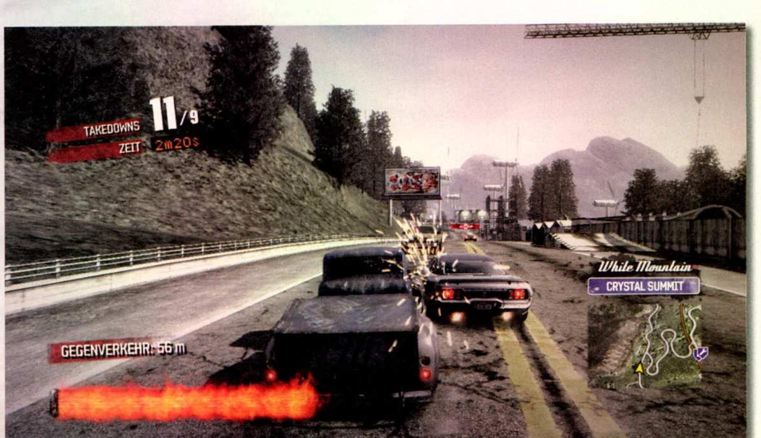
Aber zurück zum Ablauf der Rennen, denn darin verbirgt sich ein Aspekt, an dem Traditionalisten knabbern dürften: Zwar geht es wie gewohnt darum, mit Vollgas die Gegner abzuhängen und unliebsame Konkurrenz effektiv per Rempler in 'Takedown'-Unfälle zu zwingen, doch zusätzlich müsst Ihr nun darauf achten, wohin Euer Weg führt. Die Läufe finden mitten in der Stadt statt – soll heißen, es gibt zwischen Start und Ziel keine Barrieren mehr, ihr sucht Euch den Weg wie bei Rockstars "Midnight Club"-Serie selbst aus. Zwar gibt Euch das Spiel audiovisuelle Hinweise auf die empfohlene Idealroute, doch im Eifer des Gefechts verpasst Ihr schon

360 Schadenfreude pur: Schrottet Ihr einen Konkurrenten, seht Ihr dessen Unfall in Nahaufnahme.



Ulrich Steppberger

Die Meinung der Kollegen bestätigt meinen Eindruck: "Burnout Paradise" spaltet die Gemüter – wer sich mit der freien Welt nicht anfreunden kann oder will, der wird nicht glücklich werden. Klar, manchmal nervt es schon, wenn ich versehentlich falsch abgebogen bin und deshalb das Rennen verloren geht – vor allem weil Criterion es nicht für nötig befunden hat, eine sofortige Wiederholung einzubauen. Das ist in der Tat ärgerlich, aber angesichts der vielen Pluspunkte verschmerzbar. Die edle Grafik und die vielen Rennmöglichkeiten machen die Vollgastouren ebenso zum Vergnügen wie die großartige Online-Einbindung: Die funktioniert einwandfrei, vor allem durch die tollen Herausforderungen kommt noch mehr Pfiff ins Spiel – das gibt auch der Langzeitmotivtion einen richtigen Schub. Okay, gegen ein paar echte Crash-Kreuzungen hätte ich nichts gehabt, aber auch so wird "Burnout Paradise" noch sehr oft in den Laufwerksschacht meiner Konsole wandern.



360 Steht Euer Vehikel bei Rennen kurz vor dem Totalausfall, verliert das Bild fast alle Farbtöne.



PS3 20 Supersprünge sind in der Stadt verteilt – findet Ihr einen, schaltet die Kamera kurz um.



360 Nette und überraschend friedliche Einlage: Beim Powerparken wird bewertet, wie sauber Ihr Euer Vehikel per Handbremsendrift abstellt.



Matthias Schmid

Nachdem ich mich vom 'Kein Menü, kein Arcade-Modus', keine Zweispieler-Duelle'-Schock erholt hatte, erwischte ich mich während meiner ersten "Burnout Paradise"-Stunden regelmäßig beim Quatsch-Machen – das kenne ich von mir sonst nur bei der "GTA"-Serie. Ich widmete mich der motivierenden Schilderjagd, kostete die schönsten Sprüngen aus und raste unzählige Male einfach aus Spaß in den Gegenverkehr – das alles in toller Optik und mit makelloser Steuerung. Als ich davon aber genug hatte, mochten mich die normalen Aufgaben nicht so recht anspornen – anfangs waren die Gegner zu leicht, später nervten mich die ständigen 'Rase ans andere Ende der Stadt'-Rennen. Auch die komplizierte Wegfindung mit Ihren sehr dezenten Richtungshinweisen bereitet mir Probleme. Und warum muss ich zum Schrottplatz fahren, um meine Karre zu wechseln? Vielleicht bin ich einfach noch nicht reif für das Konzept der offenen Stadt in Rennspielen...

mal eine Abzweigung. Das führt zu einer ganz anderen Art des Rennens, auf die man sich einlassen muss. Ob das besser oder schlechter ist als der früher strikt vorgegebene Weg, muss jeder für sich selber ausmachen – auf jeden Fall ist damit die Freiheit nun wesentlich größer geworden.

Ein weiterer Streitpunkt sind die wegrationalisierten Crash-Kreuzungen. Anders als der PS2-Abschied "Burnout Dominator", bei dem dieser Aspekt völlig fehlte, hat "Paradise" seine eigene neue Auslegung der Verschrottungsorgien in Form der 'Showtime' zu bieten: Die lässt sich (fast) jederzeit aktivieren und macht Euer Fahrzeug zum punktesammelnden Wrack. Nach dem ersten Knall beeinflusst Ihr nämlich den Flugweg Eures demolierten Blechhaufens mit Boost-Energie. Ziel ist es, möglichst viele Autos zu berühren und damit einen Massenunfall zu provozieren. Jedes Opfer erhöht den Schadenszähler, Busse sorgen für Multiplikatoren – wer geschickt agiert, kann minutenlange Chaos-Stafetten starten. Launig ist das auf jeden Fall, aber eben ganz anders als die altbekannten Kreuzungen, weshalb auch hier gilt, dass man sich einfach drauf einlassen muss.

Macht, was Ihr wollt

"Burnout Paradise" erhebt das Sandkasten-Prinzip zur Maxime: Was Ihr wann anstellt, ist ganz allein Euch überlassen. Es gibt keinerlei vorgeschriebene Karriere-Strukturen, alle Wettbewerbe stehen sofort zur Verfügung, sofern Ihr sie gefunden

GLOBALES RASERTREFFEN IN PARADISE CITY – DER ONLINE-MODUS VON "BURNOUT PARADISE"

Ist schon das Einzelspieler-Konzept von "Burnout Paradise" ambitioniert, setzt das Mehrspieler-Erlebnis noch eins drauf. Ziel von Criterion war es, mehrere Punkte zu erfüllen: Rasereien mit anderen Online-Gasfüßen sollen Spaß machen, noch mehr Abwechslung bieten und vor allem nahtlos zugänglich sein – all das wurde tatsächlich in die Praxis umgesetzt.

So müsst Ihr Euch nicht vorab entscheiden, ob Ihr offline oder online spielen wollt, der Wechsel ist jederzeit möglich. Mit dem Steuerkreuz aktiviert Ihr bei voller Fahrt ein kleines Menü, sucht die passende Partie und tretet der sofort bei. Auch beim Abschied landet Ihr nicht im Hauptmenü, sondern fahrt dann einfach wieder alleine weiter. Das klingt ähnlich wie das Konzept von "Test Drive Unlimited", ist aber noch ausgereifter und besser umgesetzt. Wohlweislich versucht Criterion nämlich gar nicht erst, eine persistente MMO-Welt zu erzeugen, stattdessen seid Ihr in abschlossenen Instanzen unterwegs – soll heißen, seid Ihr alleine oder in der Gruppe unterwegs, könnt Ihr auf gar keine anderen menschlichen Fahrer außerhalb Eurer Session stoßen.

Das stellt aber keinen Nachteil dar, denn was für die maximal acht Spieler auf einmal geboten wird, macht sich prima und geht noch weit über das hinaus, was offline möglich ist. So stehen nämlich sage und schreibe 350 Herausforderungen zur Verfügung, die je nach Anzahl der Teilnehmer gestaffelt sind: Das reicht von einfachen Zielen wie ein Treffen von drei Fahrern an einem Zielpunkt bis hin zur komplexen Missionen, bei der sich sieben Autos in Reihe aufstellen sollen und der achte dann wagemutig über sie springt. Ein großer Pluspunkt hierbei: Veranstaltungsorte für solche Aufgaben werden im Gegensatz zum Solo-Modus auf der Karte markiert. Natürlich könnt Ihr auch normale Rennen fahren. Dabei stehen entweder die vorgefertigten Routen zur Wahl oder Ihr bastelt einfach eigene Veranstaltungen mit freier Start-, Ziel-, und Checkpointwahl zusammen. Witzig ist die Einbindung von PlayStation Eye bzw. Xbox Live Vision: Rammt Ihr einen Kontrahenten in die Wand, schießt dessen Kamera ein Foto von ihm und stellt es Euch zu. Rennsieger dagegen können protzen, auch ihr Konterfei wird am Ende an alle Teilnehmer übertragen.

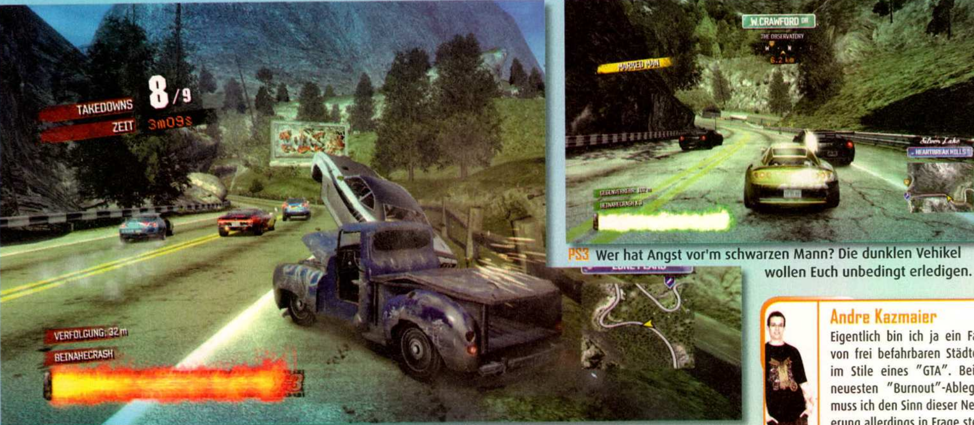
Diese Ideen hören sich nicht nur spaßig an, in unseren Testrunden konnten sie ihre Praxistauglichkeit unter Beweis stellen: Selbst bei voller Runde lief "Burnout Paradise" genauso gut und flüssig ab wie in einer Solo-Partie. Kommende Rennspiele können sich davon eine Scheibe abschneiden – egal ob sie mit abgeschlossenen Kursen oder einer offenen Welt arbeiten.



360 Schrottet Ihr Gegner mit aktivierter Kamera, bekommt Ihr einen Schnappschuss ihrer Reaktionen zugestellt.



360 Keine komplizierten Menüorgien – drückt kurz auf's Steuerkreuz, schon könnt Ihr in den Online-Modus wechseln.



PS3 Wer hat Angst vor'm schwarzen Mann? Die dunklen Vehikel wollen Euch unbedingt erledigen.

360 Geht es um Takedowns, ist Vorsicht völlig fehl am Platz: Nur wer Gegner schwungvoll in die Bande drückt, erfüllt die vorgeschriebene Verschrottungsquote.

habt – darunter die Möglichkeit, für jeden der über 60 Straßenzüge eigene Showtime- und Zeitfahrrekorde aufzustellen. In der Karriere kommt Ihr durch Siege weiter, mit denen Ihr immer bessere Lizenzen ergattern. Außerdem stockt Ihr so Euren Fuhrpark auf: Steigt Euer Ruhm, tauchen neue Boliden in der Stadt auf, die in Euren Besitz übergehen, sobald Ihr sie einmal gecrasht habt. Stolze 75 Vehikel könnt Ihr sammeln, die sich in drei Gattungen aufteilen und unterschiedliche Boost-Ausprägungen haben. Die Tempospezialisten laden den Schub so auf wie bei "Burnout 2", während Crash-Karren durch Schäden den Tank füllen.

Natürlich steht und fällt die Umsetzung eines solchen Raserspektakels mit Steuerung und Optik. Das arcadelastige Handling der Boliden funktioniert genauso gut wie bei den Vorgängern und lässt kaum Wünsche offen – Realismus will bei "Burnout" auch niemand. Bei der Technik macht Criterion seinem tadellosen Ruf einmal mehr Ehre: "Burnout Paradise" sieht einfach großartig aus. Das Stadtdesign bietet jede Menge Abwechslung und markante Stellen, während die schicken Vehikel mit zahllosen Details glänzen, die bei den Unfällen so richtig zur Geltung kommen – das spektakuläre Schadensmodell mit zerknüllender Blechverkleidung und überall durch die Gegend fliegenden Bauteilen hat es einmal mehr in sich. Gekrönt wird die starke Optik vom gänzlichen Mangel an Macken: Pop-Ups oder ähnliche Fehler bleiben aus. Dazu läuft das Geschehen mit jederzeit stabilen 60 Bildern pro Sekunde, wobei sich PS3- und Xbox-360-Fassung bis aufs Haar gleichen. Wenn es überhaupt etwas zu meckern gibt, dann vielleicht die Tatsache, dass weniger Zivilverkehr auf den Straßen unterwegs ist als bei den Vorgängern und Criterion fast zu viel Freiheiten gibt statt zumindest etwas Führung zu bieten. Aber das ist Kiritik auf hohem Niveau: "Burnout Paradise" erfüllt sein Ziel – es ist eben diesmal ein anderes Spektakel als bisher. *us*



Andre Kazmaier

Eigentlich bin ich ja ein Fan von frei befahrbaren Städten im Stile eines "GTA". Beim neuesten "Burnout"-Ableger muss ich den Sinn dieser Neuerung allerdings in Frage stellen, entsteht dadurch doch nur unnötiger Leerlauf: Ständig durch die Stadt gurken, nur um mein Auto wechseln oder bei einem bestimmten Event teilnehmen zu können – das nervt schnell. Auch bei den eigentlich spaßigen Rennen muss ich mich mehr auf die Karte konzentrieren als auf die Straße – unnötige Crashes bleiben da natürlich nicht aus. Doch trotz aller Meckerei kann ich mich dem Reiz der Geschwindigkeitshatz nicht entziehen. Die Aufmachung finde ich (im Gegensatz zu dem blassen "Need for Speed ProStreet") absolut stimmig. Bei den Rasereien staune ich außerdem immer wieder Bauklötze: Das atemberaubende Tempo und die schockierend realistischen Unfälle kommen in HD eben noch eindrucksvoller rüber. Wenn doch nur die Stadt nur nicht so nerven würde...



PS3 Zerlegt Ihr Euer Fahrzeug, müsst Ihr den Crash nochmal betrachten.

360 Die Crash-Kreuzungen sind Vergangenheit, nun gibt's die 'Showtime': Lasst Euer Blechwarck durch gezielte Boostschubser Massenunfälle provozieren.



BURNOUT PARADISE

- » jetzt mit frei befahrbarer Stadt und 250 Meilen Straßennetz
- » 120 Rennen und Wettkämpfe
- » 75 Fahrzeuge
- » Crash-Modus jederzeit startbar
- » nahtlose, fabelhafte Online-Einbindung mit zusätzlichen Spielelementen

SYSTEM-VERGLEICH

Die Raserei gleicht sich auf beiden Konsolen bis auf Winzigkeiten, lediglich die Beleuchtung fällt subtil unterschiedlich aus – auf PS3 und Xbox 360 rast sich's ansonsten identisch.

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	9 von 10	87 von 100
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

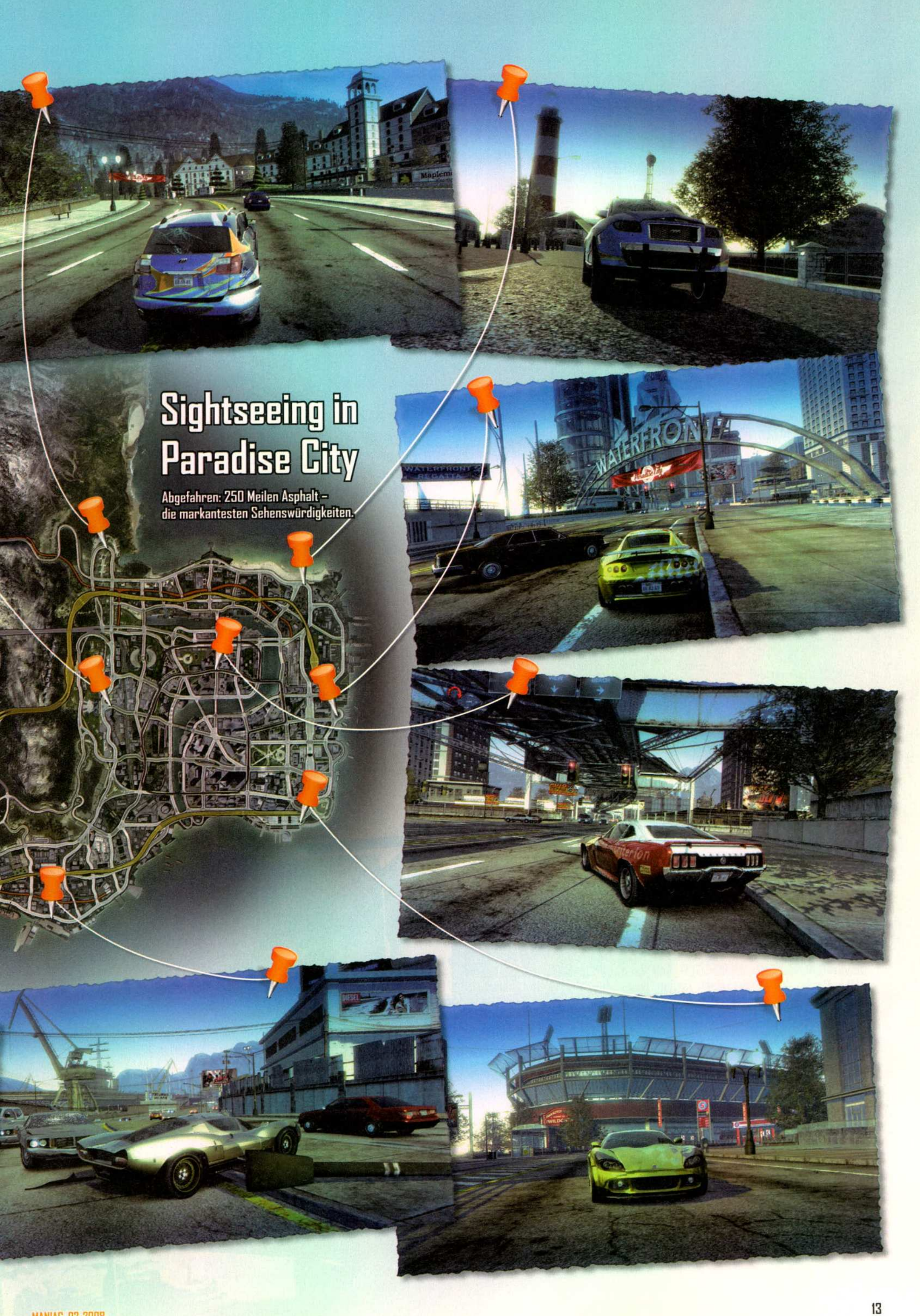
Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	9 von 10	87 von 100
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	



LONE STALLION
RANCH

Sightseeing in Paradise City

Abgefahren: 250 Meilen Asphalt – die markantesten Sehenswürdigkeiten.

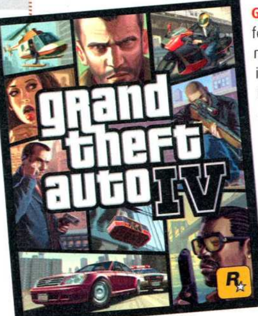




AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

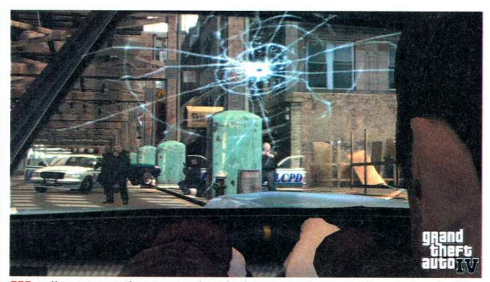
Grand Theft Auto IV PS3 / 360 » Take 2 » 1. Quartal 2008



GAMES • Wann der jüngste Spross der erfolgreichsten Videospielserie der Neuzeit nun genau erscheinen wird, will Rockstar immer noch nicht verraten – derzeit wird irgendwann zwischen Februar und April angepeilt. Zur Überbrückung der Wartezeit dürfen Zocker einen neuen Trailer genießen, der zwar nicht allzu viel Neues verrät, aber doch interessante Hinweise gibt. So spielt "GTA IV" zwar in der fiktiven Liberty City, das reale Vorbild New York wird aber nicht verleugnet. Die Handlung ist in der Gegenwart angesiedelt, was sich nicht nur optisch auswirkt. Natürlich wird auch die Musik aktuell sein, ohne aber ungewöhnlichere Quellen auszuschließen. So wummert bei den neuesten Spielszenen russischer Hip-Hop im Hintergrund – ein klares Zeichen, dass die osteuropäischen Wurzeln von Antiheld Niko Bellic eine wichtige Rolle spielen dürften. Ansonsten freuen wir uns darauf, nicht nur mit Motorrad und Auto unterwegs zu sein, schnelle Boote und Helikopter runden die Vehikelpalette ab. Speziell zu Beginn muss Niko außerdem häufiger seine Fäuste sprechen lassen, was laut Rockstar nun deutlich besser klappen soll als bei den Vorgängern – hoffentlich trifft's auf die zu erwartenden Feuergefechte auch zu. Grafisch macht "GTA IV" weiterhin eine ansprechende Figur, noch ist aber nicht abzusehen, ob das fertige Abenteuer wirklich an die opulente Optik eines "Assassin's Creed" heranreichen können wird. Hoffen wir also, dass uns keine weiteren Verschiebungen überraschen...



Sammler gönnen sich die coole Special Edition.



360 Selbst an Details wie Einschusslöcher in der Autoscheibe wird gedacht.



PS3 Skurril: Bei allem Gangster-Gehabe beachtet Niko die Helmpflicht.

Racing Booster

Wii » Brooklyn » 15 Euro

ZUBEHÖR • Witziges Wii-Zubehör von Brooklyn: Mit einem Lenkradaufsatz für die Remote sowie einer Tischhalterung seid Ihr für "Excite Truck" und das kommende "Mario Kart" gerüstet. Die großen Saugnäpfe haften an jeder glatten Oberfläche und per Hebel könnt Ihr den Lenker vertikal fixieren. Selbigen gibt's auch einzeln für 10 Euro. Über die Sinnhaftigkeit lässt sich streiten, schließlich funktioniert's auch ohne diese Peripherie.

Fazit: Für Zocker, die bereits alles haben: Das Remote-Lenkrad bietet aber kein revolutionäres Fahrgefühl.



Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.
Positiv denken. Positiv denken.

CONDEMNED 2™

Einfach nicht dran denken.

MONOLITH™



Augen-Training

DS » Nintendo » im Handel

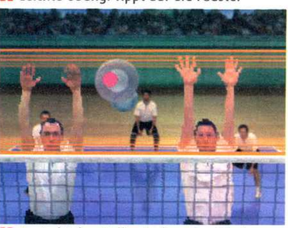




DS Meckermodul: Euer Augenalter wird in fünf Kategorien gemessen.

SOFTWARE • Kawashima war der erste Streich, mit "Augen-Training" folgt der zweite nun sogleich: Der Fitness-Coach für Eure Glubscher stammt jedoch nicht von Nintendo, sondern wurde von Namco-Bandai entwickelt. Big N klebt aber ganz einfach das verkaufsfördernde 'Touch Generations'-Logo drauf und fertig ist der Millionenseller. Einen wissenschaftlichen Paten gibt's auch diesmal: Dr. Hisao Ishigaki, "einer der führenden Augen-Trainer für Athleten", leiht dem Zielgruppen-Erweiterungs-Produkt seinen Namen. Auch inhaltlich und spielerisch sind die Parallelen zum "Gehirn-Jogging" unverkennbar: Ihr trainiert Eure Reaktions- und Sehfähigkeiten in kleinen Geschicklichkeitstests und staunt bzw. weint am Ende des Trainingstages über Euer Augen-Alter. Das fällt naturgemäß zu Beginn enttäuschend aus, fleißige DS-Patienten nähern sich Stück für Stück aber der magischen 20er-Marke an – mehr als ein Test pro Tag ist aber nicht drin. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Disziplinen, die statt an die klassischen Sehtests des Augendoktors an typische Minispiele erinnern, variiert mitunter stark: Beim Preisboxen oder Volleyball tippt Ihr nach einigen Durchläufen zielsicher ins Schwarze, zufallsabhängige Tests wie das Zahlenmerken treiben Euch eher zur Weißglut. Leider macht kaum ein Minispiel von beiden Bildschirmen Gebrauch, lobenswert hingegen sind vier verschiedene Profile – so bekommt jedes Familienmitglied seinen eigenen "Augen-Trainer". Fazit: Wer Dr. Kawashimas Kopfkurs mochte, schlägt auch hier zu – Casual-Games-Muffel hingegen werden schnell über Langeweile klagen.

DS Leichte Übung: Tippt auf die Fäuste.



DS Erwischt den Ball zwischen den Blockern.

Donkey Kong als Monstertruck



Der blecherne Donkey Kong macht das Arena-Inventar platt!

SPORT • Donkey Kong macht wieder Radau, dieses Mal allerdings nicht in virtuellen Dschungelwelten, sondern bei einer Monster-Truck-Veranstaltung in Minneapolis. Beim Freestyle-Rennen verwandelte das Primaten-Geschoss schuldlose PKWs in Konservendosen und legte wilde Sprünge an den Tag. Leider nicht gut genug: Am Ende musste sich der affige Raser den Konkurrenten Grave Digger, Blue Thunder und Maximum Destruction geschlagen geben und landete auf dem vierten Platz. Kümmert uns das? Nö, aber das Gefährt sieht trotzdem cool aus...

Megadeal: Activision und Vivendi fusionieren

BUSINESS • Kurz vor Jahresende gab es noch einen unerwarteten Knall in der Videospielwelt: Ohne Vorwarnung verkündeten Activision und Vivendi ihre Pläne, durch einen Zusammenschluss zum größten Publisher der Welt zu werden und damit Electronic Arts vom Thron zu stoßen. Der neue Software-Gigant wird auf den Namen "Activision Blizzard" hören. Interessant dabei, dass Vivendi auf den eigenen Namen verzichtet und lieber die Bezeichnung ihres bislang weitgehend selbstbestimmt agierenden "World of Warcraft"-Studios für die Vereinigung wählte. Der Zusammenschluss wird über den Kauf und Tausch diverser Aktienpakete geregelt, insgesamt beträgt der Kapitalwert des Deals geschätzte 19 Milliarden US-Dollar. Activision-Boss Robert Kotick behält beim neuen Konzern seine Rolle, der bisherige Vivendi-Games-Chef Bruce Hack übernimmt den Vize-Vorsitz. Auch wenn die Reihenfolge der Namen anderes vermuten lässt, an Activision Blizzard hält die Vivendi-Seite die Mehrheit: Nach dem Zusammenschluss gehen 52 Prozent der Anteile an die Franzosen, durch geplante Aktienkäufe kann sich das bis auf fast 70 Prozent erhöhen.

Welche Auswirkungen hat dieser Zusammenschluss für die Zocker? Keine gravierenden, denn alle bekannten und erfolgreichen Marken werden sicherlich übernommen und fortgesetzt. "Guitar Hero"-Fans können sich jedoch über noch mehr Musik freuen, denn zum Vivendi-Konzern gehört auch die Universal Music Group. Auch Blizzards Erfahrung im Onlinegeschäft dürfte zu Vorteilen bei Neuentwicklungen führen. Über die neue Konzernstruktur und insbesondere die Zukunft der Länderniederlassungen konnte uns noch niemand schlüssig Auskunft geben. Electronic Arts freut sich offiziell übrigens über den neuen Megarivalen, denn Konkurrenz belebe schließlich das Geschäft...

NEWS-TICKER >>

+++ **Jugendschutz im Nachbarland:** In Österreich wird künftig die europaweite Alterskennzeichnung PEGI auf Spielepackungen prangen. +++ **Lara Croft trifft Kate Beckinsale:** Einem Eintrag beim amerikanischen Patentamt zufolge hört die neueste "Tomb Raider"-Episode auf den Namenszusatz "Underworld" – den Auftritt von Vampiren halten wir für überflüssig, einem hautengen Latex-Outfit für Lara könnten wir allerdings etwas abgewinnen. +++

Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.
Nur ein Spiel. Nur ein Spiel.

CONDEMNED 2™

Einfach nicht dran denken.

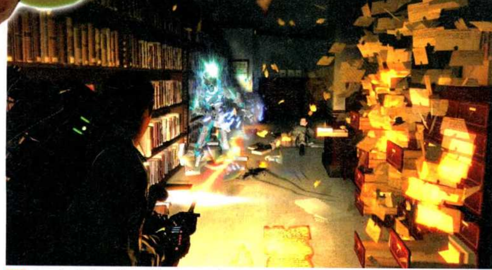




Ghostbusters

PS2 / PS3 / 360 / Wii / DS » Vivendi » 4. Quartal. 2008

GAMES • Schleim für alle! Die "Ghostbusters" werden nicht nur im Kino, sondern auch auf allen aktuellen Konsolen wiederbelebt: Als neuestes Mitglied der Parawissenschaftler geht Ihr zusammen mit Egon, Peter & Co. auf Geisterjagd. Die ersten Screenshots lassen auf ein düsteres Abenteuer schließen, einen Zweispieler-Modus wird's nicht geben. So jagt Ihr alleine alte Bekannte wie den Marshmallow-Mann durch Manhattan. Ende 2008 heißt es wieder "Who you gonna call?" – "Ghostbusters!"



360 So ein Geisterfang-Blaster zaubert ganz schön hübsche Lichteffekte auf die Umgebung. Jetzt noch die Falle auswerfen und der Dämon ist im Sack.

Square Enix verklagt Pop-Sternchen

ENTERTAINMENT • Weil das neue Musikvideo der koreanischen Pop-Hoffnung Ivy dem Streifen "Final Fantasy VII: Advent Children" zum Verwechseln ähnlich sieht, zerrte Square Enix die Produktionsfirma vor Gericht – 23.000 US-Dollar Strafe war die Folge. Dem Regisseur von Ivys 'Sonata of Temptation'-Clip wurde nicht geglaubt: Das Musikvideo sei keine Kopie, sondern eine Parodie – auch habe er Square Enix um Erlaubnis bitten wollen, aber keine Kontaktadresse gefunden...





Die Verwandlung: Aus der Pop-Lolita (oben) wird eine heiße Cosplay-Braut.

Porsche 911 Turbo Wheel

PS2 / PS3 » Fanatec » 300 Euro

ZUBEHÖR • Harte Konkurrenz für Platzhirsch Logitech: Zubehörspezialist Fanatec bietet ein mit Echtleder bezogenes Highend-Lenkrad an, das mittels USB-Dongle (in Form eines Porsche-Autoschlüssels) eine Funkverbindung zur Konsole findet. Sogar die Pedalerie im Porsche-Look kann kabellos mit Batteriebetrieb oder per Strippe betrieben werden. Vorbildlich: Die Bremse bietet einen fühlbaren Widerstand. Die mitgelieferten Ganghebel montiert Ihr links oder rechts am Lenkrad mittels Stahlstangen. Neben sequenzieller Schaltung dürft Ihr auf einen knackigen, aber lauten Sechsganghebel zurückgreifen, der momentan nur von "GT 5 Prologue" und "NfS Carbon" unterstützt wird. Zusätzlich schaltet Ihr mittels integrierter Schaltwippen auch direkt am Lenkrad. Die Tischbefestigung sitzt bombenfest und kann um eine Schenkelhalterung erweitert werden. Fanatec-typisch nehmt Ihr speicherbare Einstellungen wie Force Feedback oder Lenkeinschlag am Lenkrad-eigenen LCD-Display vor. Der Clou: Beim Durchtreten des Gaspedals vibriert das Lenkrad.
Fazit: Das vorbildlich verarbeitete 900°-Lenkrad mit Porsche-Lizenz bietet feinstes Force Feedback. Anbaubare Ganghebel und schicker Lederbezug rechtfertigen den Preis.



Bezugsquelle: www.fanatec.com



MAN!AC BEWERTUNG ★★★★★

Zitat des Monats



"Ich erschaffe Unterhaltungsprodukte. Würde ich 18-jährigen Kids beibringen wollen, was in der Welt los ist, wäre ich Lehrer geworden."
– Grant Collier, Studioboss von Infinity Ward ("Call of Duty 4")

NEWS-TICKER >> +++ 1.000 mal 1.000 Stück: Innerhalb von nur drei Monaten nach der Markteinführung konnte Sony in Japan eine Million PSP Slim & Lite absetzen. Die Millionenmarke wurde um zwei Wochen schneller durchbrochen als bei der normalen PSP. +++ 1.000 mal 1.000 mal 10 Stück: Laut Namco wurden weltweit über zehn Millionen Spiele der "Tales of"-Reihe verkauft – erfolgreichster Serienteil ist "Tales of Destiny" für die PSone. +++

LESERUMFRAGE 2008



Bei der MAN!AC hat sich viel verändert. Sind Heft- und DVD-Neugestaltung gelungen? Oder gibt es Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns Eure Meinung, denn letztlich machen wir das Heft nicht für uns, sondern für Euch, die Leser. Jeder ausgefüllte Umfragebogen nimmt an unserem Gewinnspiel teil – Eure Mühen wollen schließlich belohnt werden.

Unter allen Einsendern verlosen wir zehn Spiele für alle Konsolen. Schickt die ausreichend frankierten Briefe mit Systemangabe an nebenstehende Adresse.

1. System-Check

	besitze ich	spiele damit	will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐	☐
PlayStation 3	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Xbox 360	☐	☐	☐
GameCube	☐	☐	☐
Wii	☐	☐	☐
PSP	☐	☐	☐
DS	☐	☐	☐
Klassiker & Exoten	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

2. Wie lange spielst Du schon Videospiele?

1-2 Jahre	☐
3-5 Jahre	☐
5-10 Jahre	☐
über 10 Jahre	☐

3. Wie viel Zeit verbringst Du wöchentlich mit Videospielen?

1-5 Stunden	☐
5-15 Stunden	☐
mehr als 15 Stunden	☐

4. Welche Genres spielst Du?

	oft	gelegentlich	nie
Action	☐	☐	☐
Action-Adventure	☐	☐	☐
Adventure	☐	☐	☐
Beat'em-Up	☐	☐	☐
Denken	☐	☐	☐
Ego-Shooter	☐	☐	☐
Geschicklichkeit	☐	☐	☐
Jump'n'Run	☐	☐	☐
Musikspiel	☐	☐	☐
Rennspiel	☐	☐	☐
Rollenspiel	☐	☐	☐
Sportspiel	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐
Strategie	☐	☐	☐

5. Wie gefällt Dir die MAN!AC?

	diese Ausgabe	allgemein
super	☐	☐
gut	☐	☐
mittel	☐	☐
gar nicht	☐	☐

6. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Titelthema	☐	☐	☐
Aktuell / News	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐
Veröffentlichungstermine	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐

6. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken? Fortsetzung

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Spiele-Tests	☐	☐	☐
Test-Details	☐	☐	☐
Glossar	☐	☐	☐
Online	☐	☐	☐
Import-News	☐	☐	☐
Import-Tests	☐	☐	☐
Import-Special	☐	☐	☐
Manischer Monat	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐
Gewinnspiele	☐	☐	☐
Know-how	☐	☐	☐
MAN!AC Extended	☐	☐	☐
Poster & andere Goodies	☐	☐	☐

7. Wie wichtig sind Dir folgende MAN!AC-Extended-Inhalte?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Interviews	☐	☐	☐
Features / Reportagen	☐	☐	☐
Retro-Konsolen	☐	☐	☐
Retro-Spiele	☐	☐	☐
Retro-Reportagen	☐	☐	☐
Making-ofs	☐	☐	☐
DVD & Heimkino	☐	☐	☐

8. Folgende Themen wünsche ich mir künftig in MAN!AC Extended:

9. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der MAN!AC auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?

Inhalt	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Layout	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
gute Farben	☐	☐	☐	☐	☐	zu bunt
tolle Cover	☐	☐	☐	☐	☐	peinliche Cover

10. Wie viele Personen (Dich eingeschlossen) lesen diese MAN!AC-Ausgabe?

	Personen

11. Welche drei Artikel gefallen Dir in dieser Ausgabe am besten?

1.		Seite	
2.		Seite	
3.		Seite	

12. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

Games Aktuell	☐
Play³	☐
N-Zone	☐
Xbox 360	☐
Gamepro	☐
GEE	☐
Mobile Gamer	☐
Bravo Screenfun	☐
Computer Bild Spiele	☐
Tipps&Tricks-Hefte	☐
PC-Spielemagazine	☐
ausländische Videospielmagazine	☐
audiovision	☐
andere	☐
Ich lese andere Spielemagazine, weil...	
...ich zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.	☐
...ich eine DVD mit spielbaren Demos haben will.	☐
...ich Meinungsvielfalt schätze.	☐
...mich die Titelthemen angesprochen haben.	☐
...mir ein Cover besonders gefällt.	☐
...ich einen umfangreichen Tipps&Tricks-Teil haben will.	☐
...sie weniger kosten als die MAN!AC.	☐

13. Wie wichtig ist für Dich eine DVD mit Spielszenen?

wichtig	☐	nicht wichtig	☐

14. Wie gefällt Dir die MAN!AC-DVD?

	diese Ausgabe	allgemein
super	☐	☐
gut	☐	☐
mittel	☐	☐
gar nicht	☐	☐

15. Wie wichtig sind Dir folgende DVD-Rubriken/-Themen?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Spieletrailer	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Tests	☐	☐	☐
Import-Tests	☐	☐	☐
Extended Retro-Spiele	☐	☐	☐
Extended Features (z.B. Beat'em-Up-Community)	☐	☐	☐
Extended Spiel-Film	☐	☐	☐
anyMAN!AC	☐	☐	☐
Vor-Ort-Reportagen	☐	☐	☐
Interviews	☐	☐	☐

16. Was trifft auf die gesprochenen Kommentare zu? (Mehrfachnennung möglich)

Zu viel Gelaber, zu wenig Spielsound	☐
Zu wenig Kommentar, zu viel Spielsound	☐
Das Verhältnis zwischen Kommentar und Spielsound ist genau richtig	☐
Die Kommentare kommen langweilig rüber	☐
Die Kommentare klingen zu abgelesen	☐
Die Kommentare passen so wie sie sind	☐

17. Was trifft auf die MAN!AC-DVD im Allgemeinen zu? (Mehrfachnennung möglich)

Die Spielvideos sind aktuell	☐
Es sind zu wenig Spiele auf der DVD	☐
Die einzelnen Spielvideos sind zu kurz	☐
Die einzelnen Spielvideos sind zu lang	☐
Die Bildqualität ist gut	☐
Die Bildqualität ist verbesserungswürdig	☐
Die Menümusik nervt	☐
Die Menümusik gefällt	☐
Die Menümusik war früher besser	☐
Die Laufzeit der MAN!AC-DVD ist zu kurz	☐
Die Laufzeit der MAN!AC-DVD reicht locker aus	☐
Die Menüführung ist übersichtlich	☐
Die Menüführung ist zu schlicht	☐
Der Stil des DVD-Menüs gefällt mir	☐
Der Stil des DVD-Menüs gefällt mir nicht	☐
Die eingeblendeten Infokästen sind sinnvoll	☐
Die eingeblendeten Infokästen braucht keiner	☐

18. Ich wünsche mir für die DVD... (maximal drei Nennungen)

...umfangreichere, längere Tests, dafür insgesamt weniger Spiele.	☐
...mehr Spielvideos, dafür jeweils kürzer.	☐
...mehr Vergleichstests von ähnlichen Spielen.	☐
...bei Multiplattform-Titeln immer einen Vergleich der einzelnen Konsolenversionen, auch wenn sie sich nur minimal unterscheiden.	☐
...einen Versionsvergleich bei sich stark unterscheidenden Konsolenfassungen.	☐
...mehr Interviews und Specials, dafür verzichte ich auf einige Spiele.	☐
...mehr oder längere Spielvideos, dafür verzichte ich auf Specials und Interviews.	☐

19. Wie schneidet die MAN!AC-DVD auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht) im Vergleich zu den DVDs der Konkurrenz-Magazine ab?

Inhalt	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Erscheinungsbild	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
einfache Navigation	☐	☐	☐	☐	☐	komplizierte Navigation
coole Musik	☐	☐	☐	☐	☐	nervige Musik
überladen	☐	☐	☐	☐	☐	zu karg

20. Hattest Du schon mal Probleme beim Abspielen mancher Beiträge auf der MAN!AC-DVD?

Ja, ich benutze	(Bitte Abspielgerät nennen)
Nein	☐

21. Welche drei DVD-Beiträge gefallen Dir in dieser Ausgabe am besten?

1.
2.
3.

22. Außerdem habe ich folgende Ideen / Kritik an der MAN!AC-DVD...

23. Hast Du Probleme, die MAN!AC in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?

Gibt's reichlich	☐
Liegt selten aus	☐
Mein Händler hat sie nicht	☐
Kein Problem, habe Abo	☐

24. Falls Du die MAN!AC nicht abonniert hast: Ich habe kein MAN!AC-Abo, weil... (Mehrfachnennung möglich)

...es keine ordentlichen Prämien abzustauben gibt.	☐
...die Kostenersparnis zu gering ist.	☐
...ich mich nicht 12 Monate an ein Magazin binden will.	☐
...ich lieber am Kiosk Hefte kaufe.	☐

25. Wie oft nutzt Du das Internet?

häufig	☐	selten	☐	nie	☐

26. Wie gehst Du ins Internet?

Via PC/ISDN-Modem	☐
Via PC/Breitband-Anschluss/DSL	☐
Via Internet-Cafe	☐
Via Handy	☐
surfe nur in der Arbeit	☐

27. Nutzt Du das MAN!AC-Online-Angebot (www.maniac.de)?

ja	☐	nein	☐

28. Was würdest Du Dir von einem neu gestalteten MAN!AC-Online-Auftritt wünschen?

Kommentierte Spielvideos zum Downloaden	☐
Unkommentierte Spielvideos zum Downloaden	☐
Previews und Tests zum Lesen	☐
News aus der Videospielwelt	☐
Blogs von den Redakteuren	☐
Raum für Dein Profil, Videos etc.	☐
Shop mit Videospiel-/MAN!AC-Merchandise	☐
Sonstiges...	☐

29. Wie stehst Du zum Thema Onlinespiel auf Konsole?

Finde ich genial, habe mir dafür sogar einen Breitbandzugang zugelegt	☐
Werde ich auf jeden Fall noch ausprobieren	☐
Stehe ich skeptisch gegenüber	☐
Zocke lieber alleine	☐
Ist viel zu teuer	☐

30. Mit welchen Konsolen spielst Du online?

PlayStation 2	☐
PlayStation 3	☐
Xbox	☐
Xbox 360	☐
Wii	☐
PSP	☐
DS	☐

31. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen?

	besitze ich	kaufe ich
(Spiele-)Handy	☐	☐
Flachbild-TV	☐	☐
Projektor	☐	☐
DVD-Player	☐	☐

31. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen? Fortsetzung

HD-DVD-Player	☐	☐
Blu-ray-Player	☐	☐
Surround-Anlage	☐	☐

32. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

immer	☐	oft	☐	selten	☐

33. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

Auslage am Kiosk	☐
Empfehlung durch Bekannte	☐
Internet (MAN!AC Online)	☐
Fernsehwerbung	☐
Erwähnung in anderen Magazinen	☐

34. Wie oft kaufst Du die MAN!AC?

Ich lese alle Ausgaben/habe ein Abo	☐
Ich kaufe zwischen 6 und 11 Ausgaben im Jahr	☐
Ich kaufe sie nur ab und zu	☐
Ich bin Erstkäufer	☐

35. Wie viel Geld gibst Du durchschnittlich im Monat für das Hobby Videospiele aus?

bis 50 Euro	☐
bis 100 Euro	☐
bis 200 Euro	☐
über 200 Euro	☐

36. Wo kaufst du in der Regel Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)

Kaufhaus	☐
Fachgeschäft	☐
Versandhandel	☐
Internet-Shop	☐
Internet-Auktionshaus	☐

37. Folgende Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge habe ich noch zu machen:

38. Persönliche Angaben:

männlich	☐	weiblich	☐	Alter

Mein monatliches Netto-Einkommen beträgt:

bis 500 Euro	☐
500 bis 1.000 Euro	☐
1.000 bis 1.500 Euro	☐
1.500 bis 2.500 Euro	☐
über 2.500 Euro	☐

Anschrift: (nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name, Vorname ....

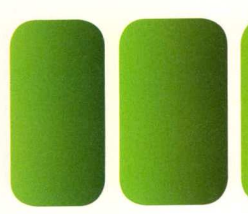
Straße, Nr. ....

Postleitzahl, Ort ....

E-Mail-Adresse ....

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

Datum, Unterschrift



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	ATV Offroad Fury 4	Sony	Rennspiel	23. Januar
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	7. März
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
	Phantasy Star Universe: Amibition of the Illuminus	Sega	Rollenspiel	11. Januar
	Pursuit Force: Extreme Justice	Sony	Action	1. Quartal
	Puzzle Quest	D3P	Denken	18. Januar
	Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Geschicklichkeit	Februar
PLAYSTATION 3	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	März
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	März
	Burnout Paradise	Electronic Arts	Rennspiel	24. Januar
	Club, The	Sega	Action	8. Februar
	Condemned 2	Sega	Ego-Shooter	Februar
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
	Devil May Cry 4	Capcom	Action	Februar
	EndWar	Ubisoft	Strategie	1. Quartal
	Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	März
	FIFA Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	21. Februar
	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Februar
	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Ego-Shooter	17. Januar
	Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Lost	Ubisoft	Action-Adventure	Februar
	MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
	NFL Tour	Electronic Arts	Sportspiel	7. Februar
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Time Crisis 4	Sony	Action	März
	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	Februar
	Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	Februar
XBOX 360	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	März
	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	Februar
	Burnout Paradise	Electronic Arts	Rennspiel	24. Januar
	Club, The	Sega	Action	8. Februar
	Condemned 2	Sega	Ego-Shooter	Februar
	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Rollenspiel	Januar
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
	Devil May Cry 4	Capcom	Action	Februar
	EndWar	Ubisoft	Strategie	März
	FIFA Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	21. Februar
	Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	Februar
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Action	Februar
	Lost	Ubisoft	Action-Adventure	Februar
	MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
	NFL Tour	Electronic Arts	Sportspiel	31. Januar
	Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Ego-Shooter	Februar
	Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	Februar
WII	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	März
	Ben 10	D3P	Action	11. Januar
	Bleach: Shattered Blade	Sega	Action	Februar
	Brothers in Arms Road to Hill 30	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
	CSI: Eindeutige Beweise	Ubisoft	Adventure	17. Januar
	Dancing Stage Hottest Party	Konami	Tanzspiel	März
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	7. März
	Dragon Ball Z: Tenkaichi 3	Atari	Beat'em-Up	Januar
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Februar
	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Action	18. Januar
	Ghost Squad	Sega	Lightgun-Shooter	25. Januar
	Jenga	Atari	Denken	Februar
	Mein Wortschatz Coach	Ubisoft	Lernspiel	14. Februar
	MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
	Nights: Journey of Dreams	Sega	Geschicklichkeit	25. Januar
	Ninja Reflex	Electronic Arts	Action	6. März
	Nitro Bike	Ubisoft	Rennspiel	17. Januar
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	1. Quartal
	Samba de Amigo	Sega	Geschicklichkeit	1. Quartal
	Sega Bass Fishing	Sega	Simulation	1. Quartal
	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Geschicklichkeit	Februar

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.



First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.



	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PSP	ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	23. Januar
	Boulder Dash Rocks	Electronic Arts	Geschicklichkeit	1. März
	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Action-Adventure	Februar
	Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	Februar
	Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	THQ	Action-Adventure	Februar
	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2	Konami	Multimedia	März
	MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Rennspiel	21. Februar
	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sportspiel	Januar
	Puzzle Quest	D3P	Denken	18. Januar
	Spinout	THQ	Geschicklichkeit	Februar
DS	Advance Wars: Dark Conflict	Nintendo	Strategie	25. Januar
	Ben 10	D3P	Action	11. Januar
	Bleach: Blade of Fate	Sega	Action	Februar
	Bratz Super Babyz	THQ	Action	Februar
	Disney Friends	Nintendo	Simulation	1. Februar
	FIFA Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	21. Februar
	Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Sierra	Action-Adventure	Febuar
	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Action	18. Januar
	MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
	Ninja Reflex	Electronic Arts	Action	6. März
	Ratatouille: Food Frenzy	THQ	Jump'n'Run	15. Februar
	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Geschicklichkeit	Februar
	Zoo Tycoon 2	THQ	Strategie	21. März

Street Fighter IV

MAN!AC hat die Antworten: Wir haben's gespielt und mit den Entwicklern gesprochen. Lest alle Einzelheiten zum Prügelhit. Round 1 – Fight!

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Bereits seit Monaten kursierten Gerüchte in einschlägigen Internet-Foren: "Ein neuer 'Street Fighter'-Teil wird kommen." Angebliche Zitate redseliger Capcom-Mitarbeiter oder 'eindeutige' Schlüsse aus einem Nebensatz des Blogs des Schwagers des Hausmeisters des japanischen Capcombüros waren der Grund. Am 17. Oktober ließ der japanische Traditionshersteller auf seinem Gamer's Day in London die Bombe platzen: Just als die eigentliche Präsentation beendet schien und sich die ersten Gäste aus ihren Sitzen erhoben, gingen die Lichter noch einmal aus. "Moment, eine Sache haben wir noch für Euch..."

Wenige Sekunden später bekriegten sich Ryu und Ken in einem sensationellen Trailer, dessen stylische Pinselstrich-Optik für Spekulationen sorgen sollte. Wird's ein 2D-"Street Fighter" mit dieser Optik oder eine 3D-Episode, die vielleicht wieder ganz anders aussieht? Während das Gros der Kollegen mit diesen Fragen im Kopf wieder nach Hause reisen musste, öffneten sich für uns als einziges deutsches Magazin die Pforten des Londoner Capcom-Büros... und dahinter stand "Street Fighter IV"-Produzent Yoshinori Ono. Aus dem fernen Japan hatte er nicht nur eine spielbare Version von "Street Fighter IV" mitgebracht, sondern auch jede Menge Geschichten rund um die Entwicklung des prestigeträchtigen Projekts.

Bevor wir auf Onos Präsentation und unsere anschließende Zocksession näher eingehen, wollen wir zwei Fragen ansprechen, die jedem "Street Fighter"-Fan unter den Nägeln brennen. Zum ersten: "Wie ist die Spielperspektive?" Antwort: "'Street Fighter IV' wird spielerisch ein reines 2D-Beat'em-Up, die Grafik jedoch bedient sich zahlreicher 3D-Elemente und -Effekte." Zweite Frage: "Für welches System kommt's?" Zweite Antwort: "Eine definitive Plattform nennt Capcom noch nicht, aufgrund der grafischen Qualität kommen aber nur die High-Definition-Plattformen Xbox 360 und PlayStation 3 in Frage. Eine Veröffentlichung in der Spielhalle ist ebenfalls möglich, darüber wird aber erst noch entschieden." Wir haben "Street Fighter IV" auf einem Entwickler-PC gezockt, als Eingabegerät diente Horis PlayStation-3-Stick "Real Arcade Pro 3", der via USB mit dem Spielerechner verbunden war.

Bevor die HD-Hadoukens fliegen sollten, erklärte der sichtlich begeisterte Ono die Bedeutung des Titels für Capcom: "Mit der Entwicklung von 'Street Fighter IV' geht eine fast zehnjährige, dunkle Ära ohne 'Street Fighter' zu Ende. Beim Erscheinen von Teil 2 und 3 hat Capcom grafische und spielerische Standards gesetzt – das darf bei Teil 4 nicht anders sein. Im Moment ist der Entwicklungsstand bei circa zehn Prozent, 'Street Fighter IV' wird aber erst dann erscheinen, wenn wir mit dem Produkt zufrieden sind – daher ist ein Release im Jahr 2008 noch nicht sicher. Für mich war es immer schon ein Traum, eine neue 'Street Fighter'-Episode zu machen – als kleiner Hinweis für meine Liebe zu dieser Franchise tauchten in 'Onimusha: Dawn of Dreams' Kostüme und Musikstücke aus der 'Street Fighter'-Serie auf."



Wolltest du eigentlich Kinder, Ryu? Ken wandelt auf den Spuren von Nussknacker Johnny Cage.





Dynamische Kämpfe, lodernde Feuerbälle und zwei legendäre Prügelhelden – das ist "Street Fighter IV", das ist Beat'em-Up in Reinkultur.

Grundlage für die Wiedergeburt der Serie wird Teil 2 sein: Der Geist des legendären Arcadehits soll spürbar sein, deshalb orientieren sich Kämpferriege und Charakterdesign vor allem an "Street Fighter II". Für Ono ist klar, dass deshalb möglichst viele Mitglieder des damaligen Programmiererteams auch diesmal mitwerkeln sollten – so werden Teile des Entwicklungsprozesses von Firmen übernommen, in denen ehemalige "Street Fighter II"-Mitarbeiter beschäftigt sind. Ob auch das Game-Republic-Studio ("Genji", "Folklore") von Yoshiki Okamoto an der Entwicklung beteiligt ist, wollte uns der Producer nicht verraten. "Es war ein schwieriger, aber essenzieller Prozess, die alten Köpfe zu integrieren. Wenn wir noch länger gewartet hätten, wäre das Unterfangen 'Street Fighter IV' vielleicht für immer verloren gewesen", erzählt Ono weiter. Die Story des vierten Teils wird nahtlos an M. Bisons Niederlage in "Street Fighter II Turbo" anschließen. Dass der gewagte Gamer's-Day-Trailer die Gerüchteküche zum Brodeln bringen würde, darüber war man sich im Vorfeld klar. Fakt sei aber auch gewesen, dass eine Abkehr vom zweidimensionalen Spielsystem schon allein wegen der unzähligen Fans einfach nicht möglich gewesen wäre – deshalb entschied sich das Team für die klassische Ansicht, wollte diese aber in zeitgemäßem Look (= 3D-Grafik) präsentieren. Im Gegensatz zu vielen Genre-Konkurrenten soll "Street Fighter IV" mehr eine Kampfsimulation sein, in der es auf die eigenen Instinkte und die Fähigkeit, den Gegner zu lesen ankommt, denn ein Wettstreit um die kompliziertesten Combos.

Als uns dann endlich der Auswahlbildschirm der frühen Demo entgegenstrahlte, war alle Theorie vergessen: Die Namen von solch legendären Prügelrüpeln wie Ryu, Ken, E. Honda, Blanka oder Chun Li waren zu lesen, als Stages lockten neben einer Trainingsarena die Schauplätze USA, Russland, Brasilien und China. Ein kurzer Blick in ein von Ono mitgebrachtes Storybook bestätigte zudem einen Auftritt des Erzschurken Akuma. Nach einer nicht vorhandenen Ladezeit ging es los: das Duell der Duelle, der Zweikampf Ryu gegen Ken vor der Kulisse

»"Street Fighter IV" wird spielerisch ein reines 2D-Beat'em-Up, die Grafik bedient sich zahlreicher 3D-Elemente und -Effekte.«



Haar in der Suppe: Der Boden ist noch etwas verwaschen und mancher Zuschauer grob modelliert.

Der Macher: Yoshinori Ono



Alter:	36
kommt aus:	Japan
ist bei Capcom seit:	1994
hat gearbeitet an:	Megaman-Serie, Street-Fighter-Alpha-Serie, Chaos Legion, Shadow of Rome, Onimusha: Dawn of Dreams
Vorbilder:	Shigeru Miyamoto, Shinji Mikami, Hideki Kamiya
längste Zeit im Büro:	mehr als eine Woche
Hobbys:	sein Hund
Lieblingsfilm:	Star Wars
fährt einen:	Honda



Machen Muckis Männer mürrisch? Ryu sieht in "Street Fighter IV" muskulöser und grimmiger aus als je zuvor – sowohl auf dem Papier als auch in 3D.

einer belebten, fernöstlichen Marktstraße. Allen Nostalgikern, die die Detailverliebtheit eines 2D-Hintergrundes schätzen und verächtlich auf die sterilen Umgebungen aktueller 3D-Klopper blicken, sei gesagt, dass es "Street Fighter IV" vortrefflich gelingt, einem polygonalen Background Leben einzuhauchen. Auf gerade mal einem Screen entdeckten wir neben Ryu und Ken sage und schreibe 6 Lampions, 5 Stühle, 2 Tische, 1 Eimer, 2 Tonnen, 3 hängende Stromkabel, 1 Fahrrad, 4 Menschen, 1 Ventilator, 2 Schilder mit Schriftzeichen, 1 Graffiti, 1 Stromkasten, 3 bekritzelte Anschläge, 1 Wok, 2 Töpfe, 1 Huhn in einem Korb, 2 Krüge, 5 beschriftete Wandzettel, 1 bemalte Tafel sowie 1 Stück Straßenmüll – und das alles in scharfer, hochaufgelöster Optik. Die 3D-Modelle der Kämpfer sind nicht minder detailliert: Mit bösem Blick mustern sich die ewigen Rivalen, stark überzeichnete Muskelpakete zieren ihre Oberarme. Wippen die Kontrahenten hin und her, bewegen sich auch Haare und Stoffbändel im Rhythmus – der Schatten, den die Gürtelenden auf die Kleidung zeichnen, ebenso. Aufgrund knalliger Farben, stilsicherem Filtereinsatz und schicker Verwischeffekte bei schnellen Bewegungen wirkt das Setting aber nicht wie ein x-beliebiger Polygonprügler, sondern verzückt mit Charme und einem Hauch Comiclook – zu Recht spricht Ono von "2D & 3D", wenn er über die Grafik von "Street Fighter IV" referiert.



Was bei Ryu aussieht wie ein Airblock, ist ein leichter Schlag in der Luft.

Und wie spielt sich's? Da fallen uns nur die drei Gs ein: großartig, grandios, genial. Die Kämpfer reagieren akkurat auf Tastenkommandos, elegante Sprünge gehen nahtlos in trickreiche Fußfeger über, Hadoukens und Shoryukens klappen wie aus dem Effeff. Die traditionelle Sechs-Button-Belegung ist wieder mit an Bord, den temporeichen Hurricane Kick (runter, zurück, Tritt) gibt's neuerdings auch in der Senkrecht-nach-oben-Ausführung. Einen Feuerball in der Luft oder

>1987 >1991 >1992 >1994



Street Fighter (1987) – Arcade, Heimcomputer



Street Fighter II: World Warriors (1991) – Arcade, SNES, GB (Bild)
Street Fighter II: Champion Edition (1991) – Arcade, PC-Engine, Mega Drive



Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (1992) – Arcade, SNES, Master System, Heimcomputer



Super Street Fighter II: The New Challengers (1994) – Arcade, SNES, Master System, CD32, Heimcomputer
Super Street Fighter II Turbo (1994) – Arcade, 3DO, PSone, Saturn, CD32, Heimcomputer (Bild)

Der Vergleich: Der Trailer verblüfft mit ultracoolem Tusche-Look...

...die Spielegrafik beeindruckt mit herrlich überzeichneten Muskelmännern und versprüht einen Hauch von Comic- bzw. Mangaflair.

Ähnliches werden wir aber sicher nicht sehen – Capcom will das Move-Repertoire der Veteranen sinnvoll ergänzen und nicht neu definieren. Mit an Bord sind natürlich alle Special-Move-Klassiker der beiden, zudem sorgt eine neue Stufe des Super-Meters für noch spektakulärere Manöver: Prangt im Balken am unteren Bildrand der Schriftzug 'Ultra', kann's für den Gegner richtig ungemütlich (und für Zuseher umso beeindruckender) werden. Eine perfekt ausgeführte Tastenfolge und Ryu setzt zum Feuerball an, die Kamera zoomt gefährlich nahe an die bedrohlich schimmernde Energieladung heran; dann rauscht das Geschoss mit einem blauen Effektwirbel in all seiner tödlichen Schönheit dem verdutzten Ken entgegen. Aber auch Kens 'Ultra'-Attacke kann sich sehen lassen: ein rasend schneller Hagel von Tritten und Kicks, begleitet von eindrucksvollen Feuereffekten plus finalem Uppercut, der den Feind ausknockt – eingefangen wird dies von einer Zeitlupe. Ob das Parry-System des dritten Teils wieder mit dabei ist, wurde noch nicht entschieden.

Zwei radikale Neuerungen konnten wir schon erspähen: 'Revenge-Gauge' und 'Savings'-Feature. Ersteres ist schnell erklärt: Wird Euer Charakter getroffen, folgt nicht nur der unvermeidliche Energieverlust. Zusätzlich füllt sich Eure 'Revenge'-Leiste – danach richten Eure Schläge mehr Schaden an. Diese Neuerung soll zunächst Anfängern helfen, mit Profis Schritt zu halten – ein voller 'Revenge'-Balken

>1995 >1996/1997 >1997



Street Fighter: The Movie (1995) – Arcade, PSone, Saturn



Street Fighter Alpha/Zero (1995) – Arcade, PSone, Saturn, GBC, PS2 (Bild)
Street Fighter Alpha/Zero 2 (1995) – Arcade, SNES, PSone, Saturn, PS2



Street Fighter Alpha/Zero 2 Gold (1996) – Arcade, PSone, Saturn, PS2
Street Fighter EX (1996) – Arcade
Street Fighter III: The Next Generation (1997) – Arcade, DC (Bild)



Street Fighter EX plus (1997) – Arcade
Street Fighter EX plus Alpha (1997) – Arcade, PSone (Bild)
Street Fighter III: Second Impact (1997) – Arcade, DC



Dieses war der erste Tritt und der zweite (und der dritte) folgt sogleich – Ryus Gesicht zeigt seine ganze 'Freude' über Kens Hurricane-Kick.

ist aber auch unerlässlich für Novum Nummer zwei, die 'Savings': Ladet Ihr durch das Halten zweier Angriffsknöpfe einen wuchtigen Schlag auf, dann sorgen eine schnelle Stickbewegung und ein weiterer Knopfdruck für den Abbruch des 'Chargens'. In diesem kurzen Moment seid Ihr unverwundbar und könnt – feindlichen Attacken zum Trotz – nah an Euren Gegner ranrücken, um z.B. einen Wurf anzusetzen. Laut Ono soll die neue (und momentan noch verdammt schwer auszuführende) Technik das Spiel offensiver gestalten. Anstatt in Block-Haltung auf die Attacke des Gegners zu lauern, wird das Offensiv-Spiel durch die kurze Unverwundbarkeit und die Möglichkeit zum Abbruch forciert. So verlockend sich diese Option anhört, so unsicher ist ihr Auftritt im finalen Spiel. Ono (der selbst mehrere Male beim 'Savings'-Versuch scheiterte) betonte, dass diese Entscheidung noch nicht gefallen sei. Schmunzelnd fügte er hinzu, dass sich die Entwicklung von "Street Fighter IV" leicht ins Jahr 2012 verschieben könnte, würde er auf all die gut gemeinten Ratschläge der Capcom-Kollegen hören. In der abschließenden Fragerunde sprachen wir ihn auf den enormen Stress an, den der Titel mit sich bringt. "Zunächst ist der meiste Druck von den Kollegen gekommen, diese wurden jetzt von der Spielergemeinde abgelöst, die mit ihrer unglaublichen Resonanz auf die Ankündigung (der US-Server von Capcom brach zusammen) die Wichtigkeit des Projekts unterstreichen." *ms/jk*

DAS KAMPFSYSTEM IM DETAIL

Super-Combos: Sind seit "Super Street Fighter II Turbo" nicht mehr aus dem Prügelgenre wegzudenken – bei voller 'Super'-Leiste lässt Euer Kämpe einen besonders brachialen Special vom Stapel.

EX-Moves (aus "SF III" bekannt): Aktiviert Ihr einen Special-Move mit zwei statt einem Button, führt der Charakter eine aufgepowerte Version des Specials aus.

Ultra-Combos sind die Kombination aus 'Super'- und 'EX-Moves': Ist Eure 'Super'- und 'Revenge'-Leiste gefüllt, startet Ihr eine Super-Combo mit zwei Aktionstasten. Dann prasselt eine Serie von Schlägen und Specials auf den Gegner nieder.

Savings: Dieses neue Feature ersetzt sowohl das 'Parry'-System aus "Street Figther III" als auch die 'Alpha-Counter' aus "Street Fighter Alpha 3".

...und der Rest: Die "Alpha"-Markenzeichen 'Tech Roll' (ersetzt durch 'Quick Get-up'), 'Custom Combo' und 'Air Block' fliegen raus, weiterhin dabei sind Würfe, Taunts und Cancels.

INFOS

System	Next-Gen
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Beat'em-Up
Termin	Ende 2008 / Anfang 2009

STREET FIGHTER IV

Das gefällt uns:
- » gewohnt-geniales Spielgefühl
- » stilsichere 3D-Grafik mit einzigartigem Look
- » klassische Charaktere dabei
- » neue Features wie 'Ultra', 'Savings' und 'Revenge'
- » Liebe zum Detail bei Kämpfern und Hintergrund sichtbar

Daran muss gearbeitet werden:
- » keine neuen Kämpfer enthüllt
- » 'Savings' momentan noch viel zu schwierig

Beat'em-Up-Knüller für Nostalgiker und moderne Schläger: Die Mutter aller Prügelspiele kehrt zurück und beansprucht den Thron.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

>1998 >1999 >2000



Street Fighter EX2 (1998) – Arcade
Street Fighter Alpha/Zero 3 (1998) – Arcade, PSone, Saturn, PS2 (Bild)



Street Fighter III: Third Strike (1999) – Arcade, DC, PS2, Xbox



Street Fighter EX2 plus (1999) – Arcade, PSone



Street Fighter EX3 (2000) – PS2



2008 auf die Zwölf

Qualität statt Quantität: Wir werfen einen Blick auf die Beat'em-Up-Highlights der kommenden Monate.

Soulcalibur IV

Die Legende wird nie sterben – vielmehr will Namco mit nackter Haut den Genrethron erobern.

Während andere Prügelgrößen wie die "Mortal Kombat"-Serie noch den Mantel des Schweigens über ihre HD-Premiere breiten oder sogar die Einordnung ins Beat'em-Up-Genre leugnen (laut Team-Ninja-Boss wird "Dead or Alive: Code Cronus" kein Kampfspiel), macht Namcos Project-Soul-Abteilung keinen Hehl aus ihrem heißesten Projekt. Mit der eisernen Lady Hilda (die rechte Dame in der vollbusigen Dreifaltigkeit links) wurde bereits ein Neuzugang enthüllt. Im Gegensatz zum Gros ihrer Kollegen kämpft sie mit zwei Waffen gleichzeitig – um Attacken auszuführen, betätigt Ihr dann auch zwei verschiedene Buttons.

"Soulcalibur IV" (ja, der Name wird neuerdings zusammengeschrieben) verblüfft schon zu diesem frühen Entwicklungszeitpunkt mit feinster Optik, aufwändigen Stages und prunkvoll modellierten Charakteren. Ring-outs soll es auch weiterhin geben, allerdings werden diese auf kleinere Bereiche des Arenarandes reduziert. Des Weiteren nehmen die Änderungen im Editor Einfluss auf die Spielweise.

Wer in "Soul Calibur III" noch über die Charakterbalance klagte, kann aufatmen: Als Grundlage für die Kämpfergewichtung dient die (nach der PS2-Fassung veröffentlichte) Spielhallenversion von Teil 3 – soll heißen: Unzählige Arcade-Matches lieferten Namco die nötigen Infos zur Beseitigung von Ungleichgewichten.

PS3 Ivy überwindet die Schwerkraft. Ob Mitsurugi diesem prall geschnürten Paket widerstehen und sich auf den Kampf konzentrieren kann?



SOULCALIBUR IV	
System	PS3 / 360
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco Bandai
Genre	Beat'em-Up
Termin	2008
Einschätzung	★ ★ ★ ★ ★

PS3 Der Knackpopo schlägt zurück, doch Tira kann blocken – auch die Novizin aus Teil 3 mitsamt Klingen-Hula-Hoop ist dabei.

PS3 Astaroth wandelt auf Yoshimitsus Spuren und sieht noch abgefahrener aus.



PS3 Hilda in Action: Kann die Debütantin gegen Fechtmeister Raphael bestehen?



ARC Ninja haut Cop windelweich: Die fetten Effekte sind nach wie vor der Hingucker bei "Tekken 6".

Tekken 6

Über Teil 6 von Namcos Eisenfaustfest haben wir vor zwei Monaten ausführlich berichtet, ein paar neue Informationen gibt's dennoch: Namco hat mittlerweile bestätigt, dass die Stage-Interaktivität im Vergleich zum Vorgänger stark erweitert sein soll – so kracht Ihr in etlichen Arenen durch brüchige Platten im Boden und kämpft an anderer Stelle weiter. Ob sich der Entwickler darüber im Klaren ist, dass ein solches Feature bereits im Jahr 2000 bei "Dead or Alive 2" enthalten war?

Neu ist auch die Ankündigung, dass die optische Veränderung der Charaktere Auswirkungen auf den Spielablauf haben wird. Obwohl zusätzliche Moves bei einem neuen Schwert für Yoshimitsu durchaus Sinn ergeben würden, stimmt uns dieses Feature skeptisch: So könnte der Shotgun-Schuss von Brian Fury, den wir in frühen Videos erspäht haben, Realität werden – wollen wir Fernwaffen in "Tekken"?



ARC Beflügelt: Die Dämonenform von Jin Kazama darf nicht fehlen.

TEKKEN 6

System	Arcade / PS3
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Beat'em-Up
Termin	Dez.(Arcade), 2008 (PS3)
Einschätzung	✱ ✱ ✱ ✱ ✱

ARC Neue Kostüme en masse! Wer sich hinter dieser Rüstung versteckt, kann nur gemutmaßt werden. Wir tippen auf den Ninja Kage.

Virtua Fighter 5: Revision D

Die japanische Arcade-Version bekommt ihr viertes Update: Revision D. Am Spiel selbst oder den Charakteren wurde nichts geändert. Lediglich frische Kostüme, Items und damit verbundene neue Animationen wurden eingeführt. Die Charaktere können sogar mit Waffen posieren. Zusätzlich gibt es noch zwei neue Spiel-Modi: 'Knockout-Trial 2' und 'VF5 Official Open Battle'. Letzterer ist vornehmlich für die Gestaltung eigener Turniere gedacht. Ob das Update per Download auf Konsolen kommt, ist nicht bekannt.



ARC Keine Angst: Waffen werden keinen Einfluss auf die Kämpfe haben – sie sind rein optischer Natur.

VIRTUA FIGHTER 5: REVISION D

System	Arcade
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Beat'em-Up
Termin	1. Quartal 2008
Einschätzung	✱ ✱ ✱ ✱ ✱

Sengoku Basara X



ARC Das geht ab: Mit dem zur Hilfe gerufenen Kompagnon wird ein Special-Feuerwerk entfacht.



ARC Die fulminanten Moves werden mit traumhaft gezeichneten Effekten präsentiert.

Die potenzielle Traum-Kollaboration: Capcom und Arc System Works sind beide Experten auf dem Gebiet der 2D-Beat'em-Ups. Was liegt also näher, als gemeinsam an einem Spiel zu werkeln? Eben, nichts! Der Schwert schwingende Cast setzt sich aus Charakteren der "Sengoku Basara"-Reihe (hierzulande bekannt als "Devil Kings") zusammen. Neben einem ausgereiften Kampfsystem inklusive Super Moves und Guard Cancels sowie einem Auflevel-System der Charaktere bietet "Sengoku Basara X" ein weiteres Feature: Auf Knopfdruck holt Ihr Euch Hilfe von einem Mitstreiter abseits der Arena, ähnlich wie in "Marvel VS Capcom 2". Der Vier-Button-Klopper wird im Frühling 2008 in japanischen Arcades aufschlagen. Hoffentlich wird's für Konsolen umgesetzt.

SENGOKU BASARA X

System	Arcade
Entwickler	Arc System Works, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Beat'em-Up
Termin	2008
Einschätzung	✱ ✱ ✱ ✱

Samurai Shodown Sen

SNKs traditionsreiche Serie wagt zum zweiten Mal den Sprung in die dritte Dimension, jetzt auf dem 'Taito Type-X2'-Board.



Bis auf den Arcade-Flyer gibt's noch keine Bilder von "SamSho Sen".

Bisher wurde nur ein Trailer veröffentlicht, der Haohmaru als einzigen Charakter zeigte. Bei Location-Tests konnte aber schon der weibliche Neuzugang Angelica ausgemacht werden. Die dreidimensionale Darstellung nutzt Ihr nicht nur für die spektakulären Würfe: Die Charaktere können sich frei im Raum bewegen. 2008 soll "Samurai Shodown Sen" in japanischen Arcades erscheinen, eine Konsolenumsetzung halten wir für wahrscheinlich.

SAMURAI SHODOWN SEN

System	Arcade
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	SNK Playmore
Genre	Beat'em-Up
Termin	2008
Einschätzung	✱ ✱ ✱ ✱

Wii Endlich kann Sonic seinem Ärger über den vermurksten Next-Gen-Auftritt Luft machen. Und Diddy Kong tut etwas Videospiel-Präsenz auch gut.

Super Smash Bros. Brawl

Bis zum Release der knuffigen Klopperei könnte hierzulande noch viel Zeit ins Land gehen. Reichlich neue Infos gibt's aber schon jetzt!

GIPFELTREFFEN DER VIEDEOSPIEL-STARS

Verkloppt vorzugsweise Kirby: King Dedede

Kennt den noch jemand? Little Mac aus "Punch Out".

Mit jeder Austragung schnellt die Teilnehmerliste der "Smash Bros."-Turniere in die Höhe. Neben Nintendo-eigenen Prügelknaben gehen dieses Mal auch viele Charaktere anderer Hersteller an den Start. Wir haben die bisher bestätigten Wettbewerber für Euch zusammengetragen.

Veteranen: Mario, Link, Kirby, Pikachu, Fox McCloud, Samus Aran, Prinzessin Zelda, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, Peach, Ice Climbers.

Neuzugänge: Sonic, Pit ("Kid Icarus"), Wario, Ike ("Fire Emblem"), Pokémon-Trainer, Diddy Kong, Meta Knight ("Kirby"), Solid Snake ("Metal Gear Solid"), Lucas ("Earthbound"), King DeDeDe ("Kirby").

Darf endlich in Echtzeit kämpfen: Ike aus "Fire Emblem"

Hat genug von Rollenspielen: Lucas aus "Earthbound".

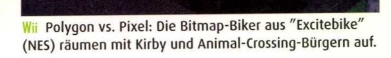
Der GameCube-Vorgänger "Super Smash Bros. Melee" ist ein Spiel der Superlative: 26 spielbare Charaktere, 29 abwechslungsreiche Stages und knapp 7.000.000 abgesetzte Einheiten. Verkaufstechnisch rangiert die knuffige Prügelei damit unter den Top 3 der meistverkauften GameCube-Spiele. Bei diesem Potenzial ist es kein Wunder, dass Nintendo den Nachfolger erst veröffentlichen wird, wenn das Spiel mit dem nötigen Feinschliff versehen wurde. Dass sich Europäer gerüchteweise bis mindestens Juni gedulden müssen, ist trotzdem harter Tobak – immerhin erscheint die US-Version schon am 10. Februar!

Einen Mangel an frischen Infos gibt es wahrlich nicht, allein mit den ständig neu veröffentlichten Charakteren und Stages könnte man ein ganzes Heft füllen. Konzentrieren wir uns aber auf das Wesentliche. Am Hau-den-Gegner-aus-dem-Ring-Prinzip hat sich nicht viel verändert. Dafür stehen Euch neue Methoden zur Verfügung: Brecht z.B. den Smash-Ball auf und fegt den Gegner mit einer Art Finishing-Move von der Bühne. So äschert Weltraum-Amazone Samus Aran mit ihrem Laser-Schuss fast den gesamten Bildschirm ein. Primaten-Nachwuchs Diddy Kong schnallt sich hingegen ein Jetpack um und feuert aus luftiger Höhe auf die Opfer am Boden. Wie gut, dass Ihr Euch ab sofort Unterstützung in Form der Helfertrophäen an die Seite holen dürft: So starten pixelige "Advance Wars"-Einheiten einen Angriff oder Knattermaschinen aus "Excitebike" überrollen den Gegner. Auch die Stages sind mit Spielwitz nur so vollgestopft: Das an "Animal Crossing" erinnernde Smashville verändert sich je nach Zeit und Datum der Wii-internen Uhr.

Solo-Zocker sollen durch den Adventure-Modus, bei dem Ihr Euch durch Sidescroll-Levels schlagt, motiviert werden. Das Sahnehäubchen ist schließlich der Online-Modus. Hoffen wir nur, dass bei den Matches gegen die internationale Konkurrenz die Geschwindigkeit nicht in die Knie geht. Auf der offiziellen Internetseite von "Brawl" steht nämlich geschrieben: "Je weiter zwei Spieler voneinander entfernt sind, desto schlechter wird die Verbindung zwischen ihnen, was das Spiel beeinträchtigt." Aha... *ak*

Wii Langsam ist Snakes Kisten-Versteckspiel doch ein alter Hut. Mario ist halt nicht der Cleverste...





Wii Polygon vs. Pixel: Die Bitmap-Biker aus "Excitebike" (NES) räumen mit Kirby und Animal-Crossing-Bürgern auf.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

System	Wii
Entwickler	Sora, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Beat'em-Up
Termin	2008
Einschätzung	

Turok

Wir haben die Singleplayer-Kampagne ausführlich gespielt und derbe Mehrspielerschlachten geschlagen – ein Erlebnisbericht.



360 Vorsicht, heiß und tödlich: Mit einem Flammenwerfer ausgestattete Gegner solltet Ihr aus der Ferne beharken – im Nahkampf seht Ihr kein Land.

Bisweilen spürt man sie noch – die menschlichen Urängste. Der Jogger, wenn er während des abendlichen Waldlaufes ein Knacken im dämmrigen Unterholz vernimmt, oder der pflichtbewusste Postbote, der beim Bellen des angeblichen Dobermanns panisch über Müllers Gartenzaun hechtet. Zu verdanken haben wir diese instinktiven Warnsignale unseren Vorfahren, die im Urwald oder der düsteren Höhle tatsächlich um ihr Leben fürchten mussten. War sicher ein blödes Gefühl, als der durchnässte Steinzeitmann – von einem Regenschauer getrieben – im trockenen Schlund der Erde Zuflucht suchte und dort den hungrigen Meister Petz vorfand. Wollt Ihr so ziemlich genau diesen Moment nacherleben, solltet Ihr dem 'Dinosaur Hunter' Joseph Turok eine Chance geben. Denn nervige Hüpfpassagen, ballernde Echsengegner und lästige Wegsuche gehören zur vernebelten N64-Vergangenheit, jetzt ist purer Überlebenskampf gegen hochaufgelöste Fleischfresser angesagt.

Die Biester sind aber nicht nur verflucht hungrig, sondern auch noch ziemlich clever: Ein flinker Raubsaurier, der an einen Komodowaran erinnert, attackiert nur kurz und klettert dann blitzschnell den nächsten Mammutbaum empor. Drehen wir ihm allerdings den Rücken zu, dauert es nicht lange, bis das Biest zurückkehrt. Beim nächsten Mal verschwindet er im hüfthohen Gras und pirscht durchs prähistorische Schilfmeer – nur die knickenden Halme und Blätter verraten seinen Aufenthaltsort. Gelassener reagieren die Planzenfresser: Die gutmütigen Kaltblüter greifen Euch nur an, wenn Ihr ihnen auf die Pelle rückt – dann setzt es eine herzhafte Backpfeife. Richtig gefährlich wird's, wenn Euch ein Raptor umwirft: Turok erleidet dann nicht nur Schaden, sondern landet zudem unsanft auf seinen vier Buchstaben. Da kann's passieren, dass Ihr durch die Wucht eines Angriffs für einige Sekunden die Orientierung verliert – wenn sich dann noch der Bildschirm bedrohlich rot färbt, ist Panik pur angesagt.

PS3 Praktisch: Dinos haben im Gegensatz zu den menschlichen Feinden zu kurze Arme, um Pfeile herauszuziehen.

Auch Eure menschlichen Gegner pumpen das Adrenalin in Eure Adern: Sie gehen fast schon unverschämt vorraussehend in Deckung und holen Euch sogar mit einem Raketenwerfer vom Aussichtsturm. Wobei der Begriff 'Aussichtsturm' nicht ganz mit unserer Verwendungsabsicht für das hohe Gemäuer übereinstimmt: Wir hatten dort Stellung bezogen, um feindliche Patrouillen leise mit dem Bogen auszuschalten, konnten aber nicht widerstehen, Explosivgeschosse einzusetzen. Gegen Dinos





PS3 Blöde Situation: Ist es zu spät zum Davonlaufen, könnt Ihr nur auf Eure Treffsicherheit bauen. Doch Vorsicht: Die Biester können einiges vertragen.



360 Die lodernde Zunge des Feuerspuckers sieht richtig klasse aus und eignet sich hervorragend, um zu groß geratene Krabbler in ihrem Panzer zu grillen.

360 Verdammt brutal: Habt Ihr Euch an eine Echse herangeschlichen und betätigt die zweite Schultertaste, gibt's ein Massaker.

entfaltet diese Waffe ihre ganze Wirkung – wenn zuckende Fleischbrocken umherfliegen, dreht sich tierlieben Zockern der Magen um.

Während der Spielablauf zwar packend und kurzweilig ist, jedoch nicht von überschäumendem Einfallsreichtum zeugt, ließen die Entwickler bei den sekundären Waffenfunktionen ihrer Kreativität freien Lauf: Mit dem Granatwerfer legt Ihr einen tödlichen Minenteppich aus, das MG der Zukunft verschießt auf Schultertastendruck eine wuchtige Plasmaexplosion. Aus optischer Sicht war die lodernde Feuerzunge des Flammenwerfers imposant, aus taktischer Sicht die Zweitfunktion der Minigun interessant: Ihr dürft den Bleispucker an beliebiger Position abstellen und freut Euch über dessen tatkräftige Unterstützung als automatisches Geschütz – danach klappt Ihr den stationären Todbringer wieder zusammen und stiefelt weiter. Vier Knarren dürft Ihr mit herumschleppen, erreichbar sind diese via komfortablem Steuerkreuz-Menü.

»Wenn zuckende Fleischbrocken umherfliegen, dreht sich tierlieben Zockern der Magen um.«

Trotz der guten Steuerung wirkt Turok bisweilen etwas behäbig. Im Einzelspieler-Modus unterstreicht diese Trägheit das Gewicht des gepanzerten Recken, die Action fühlt sich echter an, der Überlebenskampf wirkt authentischer. Im Mehrspieler-Modus aber schleicht Ihr bisweilen viel zu langsam über die weitläufigen Maps. Auch der "unberechenbare Faktor", wie Chefentwickler Josh Holmes die auf den Karten herumstreunenden Dinosaurier nannte, vermochte nicht, den Matches das gewisse Etwas zu verleihen – zu lahm waren die Duelle, zu unbalanciert die Waffen. Zum Glück bleiben dem Team noch zwei Monate fürs Feintuning. *ms*

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Propaganda, Kanada
Hersteller	Buenavista Games
Genre	Ego-Shooter
Termin	Februar 2008

LIVE AUS DEM DSCHUNGEL



Für die "Turok"-Präsentation wurde ein Londoner Club komplett auf Dschungel getrimmt. Neben einer...



...Urwald-Bar warteten zahlreiche PS3- und Xbox-360-Anspielstationen auf die angereisten Journalisten.



Bei Josh Holmes' Vortrag war Zugucken und Mitschreiben angesagt – ein MAN!AC macht's vor (Pfeil).

TUROK

Das gefällt uns:
- » packendes 'Mittendrin-statt-nur-dabei'-Gefühl
- » ebenso einfallsreiche wie derbe Waffenfunktionen
- » hübsche Außenareale, die spielerisch gefallen

Daran muss gearbeitet werden:
- » Innenlevels eher 08/15
- » Dinos enttäuschten noch im Mehrspieler-Modus

Rassiger Shooter, der im Februar für Trubel sorgen wird – Dinojagd, Schleichpassagen und coole Wummen machen mächtig Spaß.



Gran Turismo 5 Prologue

Faszination auf vier Rädern: MAN!AC setzte sich ins Cockpit der neuesten "GT"-Episode – ein aufregendes Erlebnis.

PS3 Freudiges Wiedersehen? Auf der marginal aufgepeppten Eiger-Nordwand-Piste der seid Ihr endlich nicht mehr allein unterwegs.

Ursprünglich kommt der Name "Gran Turismo" aus dem Italienischen und bedeutet 'große Reise'. Eine große Reise haben auch Fans der gleichnamigen Spieleserie hinter sich. Nachdem Teil 1 im Jahre 1998 auf der PSone eine neue Rennspielära einläutete, wurden "GT"-Jünger immer wieder auf die Folter gespannt. Der Grund: Die gigantischen Release-Verschiebungen. "Gran Turismo"-Vater Kazunori Yamauchi ist ein Perfektionist, der sich nicht an Deadlines halten kann bzw. will. So kam es, dass Zwischenepisoden erschienen – zuletzt "Gran Turismo 4 Prologue", das die Wartezeit zur echten vierten Folge verkürzen sollte.

Geschichte wiederholt sich und mit "Gran Turismo 5 Prologue" steht nach einer Gratisdemo ein eigenständiges Rennspiel am Start. Und genau dieses bringt so manche Neuerung, die auch alte Hasen überrascht. Das beginnt im Hauptmenü: Hier habt Ihr Zugriff auf Wetterdaten bekannter Rennstrecken sowie einen Kalender, der kommende Online-Events oder Termine von Automessen anzeigt. Zusätzlich ruft Ihr im News-Bereich Nachrichten rund um die Themen Auto und Motorsport ab. Der interessanteste Punkt ist aber der Videokanal "GT TV", über den Ihr im Kasten unten näheres erfahrt.

Nach dem Vorgeplänkel geht's zur Sache: Zwar fehlt eine echte Karriere, dennoch solltet Ihr schnellstens an Geld kommen, um neue Boliden zu erwerben. Dazu dienen Event-Rennen, in denen Ihr Euch mit der Zeit oder mit bis zu 15 weiteren Fahrern messt. Zuvor kauft Ihr Euren Lieblingsschlitten aus dem Fuhrpark von 22 Herstellern: Neben einem Audi TT oder R8 sowie einem Golf GTI gibt's für BMW-Fans den Auftritt des Z4 und des neuen M3-Coupés. Zu den obligatorischen Nissan-Varianten sowie Mitsubishi-Wagen gesellen sich Corvette, Viper und natürlich Ferrari. Der italienische Hersteller ist mit den aktuellen Modellen 599 und F430 vertreten. Jeder virtuelle Bolide besticht "Gran Turismo"-typisch durch

»1080p, 60 Bilder pro Sekunde, 16 Wagen auf der Strecke, 400.000 Polygone pro Auto.«

DER TV-KANAL

Neu in der "Gran Turismo"-Reihe ist der Videokanal "GT TV". Hier ladet Ihr Euch Sendungen rund ums Auto herunter. So informiert Ihr Euch über Boliden wie den neuen Nissan GT-R oder den Mitsubishi Lancer Evolution X und schaut Euch eine neue Episode der BBC-Reihe 'Top Gear' an. Messeberichte, Driftevents sowie Streckenvideos ergänzen das Angebot. Einige Sendungen kommen sogar in HD-Qualität daher. Ob diese allerdings ins Deutsche übersetzt werden, ist noch fraglich.







PS3 London, Piccadilly Circus, Rush Hour: Inmitten der wunderschön umgesetzten Weltmetropole stehen harte Positionskämpfe an der Tagesordnung.

PS3 Auf dem Daytona-Rundkurs müsst Ihr den Windschatten der Vorausfahrenden geschickt nutzen, um trotz unterlegenem Wagen vorbeizuziehen.

eine unglaubliche Liebe zum Detail, die bei Autokennern nicht selten zu "Wow!"-Ausrufen führt. Echte Rennboliden sucht Ihr jedoch vergebens.

Auch in Sachen Technik kann der Titel protzen: 1080p, 60 Bilder pro Sekunde, 16 Wagen auf der Strecke, 400.000 Polygone pro Auto – das versprechen zumindest die Entwickler. Doch nach unseren Testfahrten fiel teils unschönes Tearing ebenso auf wie kurze Ruckler – besonders in 1080p. Diese "GT"-untypische Schwächen stören leider etwas beim Fahren. Davon abgesehen überzeugt die realistische Beleuchtung, dank der Autolackierungen traumhaft glänzen. Hat man sich an der hochpolierten Außenhaut sattgesehen, schaltet man per Select-Taste ins nicht minder beeindruckende Cockpit. Bis zum letzten Schalter entsprechen die Innenperspektiven dem Original – selbst die Tachoanzeigen und -nadeln funktionieren. Und das ist noch nicht alles: Die korrekt positionierten Rückspiegel reflektieren das teils hektische Geschehen hinter Euch. Zusätzlich dürft Ihr beim Umschauen nach hinten durch die Heckscheibe einen Blick in den Passagierfond erhaschen oder – im Falle eines Ferraris – den modellierten Mittelmotor bewundern.

Allerdings solltet Ihr Euch lieber auf die Strecke konzentrieren: Fünf Kurse mit jeweils zwei Varianten (sprich zehn Kombinationen) warten auf eine Fahrt. Unter den echten Schauplätzen finden sich Daytona, Suzuka, Fuji, die Eiger Nordwand sowie London – mehr dazu im Kasten auf der nächsten Seite.

Dank überarbeiteter Fahrphysik und frei wählbarer Reifen steuert sich der eigene Wagen exakter als je zuvor. So geht die Ideallinie schnell in Fleisch und Blut über. Bevor sich Profis langweilen, sollten diese den Simulations-Modus zu- und die Fahrhilfen abschalten: Dann wird dank deutlich sensibleren Reifenverhaltens der Ritt im Grenzbereich zum Adrenalintrip. Echte Rennfahrer genießen diese Momente am besten mit Lenkrad (siehe Kasten).

GESCHÜTTELT, NICHT GERÜHRT



Traditionsgemäß sorgt Force Feedback für ein authentischeres Fahrerlebnis. Das beginnt beim Controller, denn "Gran Turismo 5 Prologue" unterstützt bereits den bei uns noch nicht erhältlichen DualShock3-Controller (oben). Damit spürt Ihr jede Fahrt über die Curbs ebenso wie das ausbrechende Heck an der Bande. Die neu entwickelten Vibrationsmotoren sorgen dabei für ein fein abgestuftes Rumble-Feeling.



Für den vollendeten "GT"-Genuss empfiehlt sich allerdings ein Lenkrad mit Force Feedback. Hier bieten sich Logitech-Steuergeräte wie das Driving Force Pro (gebraucht ab 70 Euro) an. Gehobene Ansprüche werden mit dem Logitech G25 (300 Euro, rechts) bedient, das ein fantastisches Feedback bietet.



Eine Alternative offeriert Fanatec mit dem Porsche 911 Turbo Wheel (300 Euro, links). Beiden Lenkrädern gemein ist eine Sechsgang-Schaltung, die von "Prologue" unterstützt wird. Allerdings bleibt das Kupplungspedal beider Geräte ungenutzt – noch zumindest.









GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS3 London, Trafalgar Square, Tea Time: Der eng abgesteckte Kurs lässt oft nur wenig Spielraum für Überholmanöver.

PS3 Auf der rasanten und anspruchsvollen Fuji-Rennstrecke zieht sich das 16-köpfige Fahrerfeld oft auseinander.

Habt Ihr Euch mit dem Boliden angefreundet, solltet Ihr Euch spätestens jetzt einem Computerfahrerfeld stellen. Die künstliche Intelligenz war in der "Gran Turismo"-Reihe noch nie überragend: Viel zu steif und unflexibel reagierten die CPU-Piloten auf menschliche Gegner. Wie an der Perlenschnur aufgezogen, absolvierten die Burschen gelangweilt ihre Runden. Erst in Teil 4 verbesserte sich ihr Verhalten. Für den aktuellen "Prologue" verspricht "GT"-Erfinder Kazunori Yamauchi die beste KI. Und tatsächlich: Die Computerfahrer kämpfen mehr denn je gegeneinander und reagieren deutlich flexibler auf Euer Verhalten – unnötige Auffahrunfälle und fiese Rempler bleiben aber immer noch nicht aus.

»Für den aktuellen "Prologue" verspricht "GT"-Erfinder Kazunori Yamauchi die beste KI.«

Immer neue Herausforderungen bieten nur menschliche Gegner: "Gran Turismo 5 Prologue" lässt dazu erstmals bis zu 16 Hobbypiloten aufeinander los – eine Verbindung mit dem PlayStation-Network vorausgesetzt. Die obligatorischen Online-Ranglisten sowie herunterladbare Geisterwagen der Bestplatzierten fehlen ebenfalls nicht.

In Japan gibt's "Prologue" nicht nur als Blu-ray im Laden, sondern auch im PlayStation-Store. Die Bestellung erfordert eine japanische Kreditkarte oder PSN-Punkte als Zahlungsmittel. Hiesige Zocker müssen sich leider noch gedulden: Einen genauen Deutschland-Termin gibt es noch nicht. Ein ausführliches DVD-Preview folgt nächste Ausgabe. *ts*

ALLE STRECKEN, ALLE INFOS

In "Prologue" sind fünf Strecken enthalten. Drei davon besitzen zwei Streckenvariationen. Die anderen beiden lassen sich rückwärts befahren.

SUZUKA CIRCUIT





Diese japanische Strecke kennt man aus der Formel Eins und aus Teil 4. Der fahrerisch anspruchsvolle, 5,6 km lange Suzuka Circuit bietet alle Eigenheiten einer Rennstrecke: Slaloms, Schikanen, Haarnadelkurven, Vollgaspassagen und sogar eine Unterführung. Zusätzlich dürft Ihr auf dem nur 2,2 km langen East Course antreten.

DAYTONA SPEEDWAY





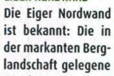
In den Steilkurven des berühmtesten Rundkurses der Welt können die "GT"-Boliden endlich Vollgas geben. Auf dem vier Kilometer langen Rondell kommt's vor allem auf Windschatten und sachtes Einlenken an. Auch hier gibt es eine zweite Variante: Der 'Road Course' bietet zusätzlich zum 'Superspeedway' enge Kurvenkombinationen. Verpasst nicht die Bremspunkte!

FUJI SPEEDWAY



Ein weiterer "Gran Turismo"-Bekannter ist der 4,5 km lange Fuji Speedway am gleichnamigen japanischen Berg. Nach dem Umbau 2003 wurde der Kurs gerade im letzten Drittel äußerst anspruchsvoll: Unübersichtliche Kurven machen die Suche nach der Ideallinie schwierig. Die zweite Streckenvariante unterscheidet sich nur durch eine weitere Schikane.

EIGER NORDWAND



Die Eiger Nordwand ist bekannt: Die in der markanten Berglandschaft gelegene Strecke war in der Gratisdemo "Gran Turismo HD" enthalten. Noch immer rast Ihr auf 2,4 km Asphalt vorbei an zahlreichen Schaulustigen, wahlweise vorwärts oder rückwärts. Allerdings bewundert man nun mehr Streckendetails.

LONDON





Diese brandneue Strecke führt Euch quer durch London – mit Sehenswürdigkeiten wie Trafalgar Square und Piccadilly Circus erinnert der 1,9 Kilometer lange Stadtkurs frappierend an die "Project Gotham"-Reihe auf den Microsoft-Konsolen. 90°-Kehren erfordern exaktes Anbremsen. Die sehr kurze wie schnelle Piste befahrt Ihr auch in der Gegenrichtung.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Polyphony, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Termin	1. Quartal 2008

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Das gefällt uns:
- die Grafik-Engine inszeniert Rennen fast fotorealistisch
- 16 Wagen am Start
- überzeugendes Fahrverhalten

Daran muss gearbeitet werden:
- vereinzeltes Tearing und Ruckler
- fünf Kurse sind zu wenig
- echte Rennwagen fehlen

Der "Prologue" bringt einen beeindruckenden Vorgeschmack auf Teil 5: Erstklassige HD-Optik, Top-Fahrgefühl und Online-Duelle machen Lust auf mehr.

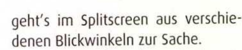




Time Crisis 4



PS3 Wildes Rumballern führt nicht zum High Score: Manchmal tummeln sich Eure Kollegen mit im Bild, trefft Ihr sie, gibt's Strafpunkte.



PS3 Im PS3-exklusiven 'Complete Mode' stapft Ihr gelegentlich in der Ego-Ansicht durch die Gegend – am Spielziel (alles abknallen) ändert sich nichts.

Und es geht doch: Wir nehmen den ersten Lightgun-Shooter für die PS3 unter die Lupe.

Obwohl die meisten Zocker bei Ballereien mit Lichtpistole erst an diverse indizierte Sega-Serien denken dürften, stellt Namco den Vertreter mit den meisten Fortsetzungen: "Time Crisis 4" ist bereits die sechste Schießbude. Eine Besonderheit hat sich seit Beginn nicht geändert und bringt heute noch Dynamik ins Spiel: Normalerweise versteckt sich Euer Agent hinter einer Deckung, wo er unverwundbar ist und gegebenenfalls nachlädt. Allerdings drückt ein Zeitlimit, weshalb Ihr per Tastendruck hervorlugt und dann die bösen Buben unter Beschuss nehmt.

Natürlich warten auf dem Weg durch die drei Missionen diverse Endbosse und andere Einlagen. Bei Letzteren gibt's ein paar frische Ideen: Gelegentlich müsst Ihr z.B. für eine gewisse Zeit eine Position halten und Angreifer auf mehreren Fronten abwehren. Dazu schaut Ihr Euch mit dem Steuerknüppel der neuen 'Guncon 3'-Knarre um, sobald das Warnsignal ertönt. Mehr Druck und Hektik sind damit garantiert. Spaßig wird's besonders dann, wenn Ihr eine zweite Wumme und einen Mitstreiter parat habt, denn dann geht's im Splitscreen aus verschiedenen Blickwinkeln zur Sache.

»Eine Besonderheit bringt heute noch Dynamik ins Spiel.«

Serientypisch bekommt Ihr ein paar Bonus-Spielmodi, neben einfachen Schießbuden-Aufgaben sollen vor allem Ego-Shooter-Einlagen locken: Hier blickt Ihr durch die Augen des Protagonisten und marschiert frei durch etwas nüchtern aussehende Umgebungen, um die Fieslinge abzuknallen – extra dafür wurde an die Wumme ein Haltegriff mit zweitem Analogstick und zusätzlichen Buttons angefügt. Grafisch haut "Time Crisis 4" niemanden vom Hocker: Die Umgebungen könnte man sich auch auf einer PS2 vorstellen, während die Schurken aus dem Identikit-Baukasten zu stammen scheinen. Aber daran stören sich Serienfans nicht weiter, und dem flotten Spielablauf ist's ebenfalls nicht abträglich. *us*



PS3 Tauchen Pfeile am Rand auf, müsst Ihr beide Seiten im Blick behalten.

GUNCON 3

Weil die traditionelle Lightgun-Technologie nur auf Röhren-Fernsehern funktioniert, greift Namco-Bandai für die neue Guncon-3-Wumme zu einer alternativen Lösung, die wir seit rund einem Jahr kennen: Ähnlich wie beim Wii wird nicht das Bildsignal der Glotze abgefragt, sondern mit LED-Sensoren gearbeitet. Weil die "Time Crisis 4"-Varianten speziell für Shooter entwickelt wurden, könnt Ihr sogar über Kimme und Korn zielen. Im Praxistest erwies sich die Technik als erstaunlich genau, allerdings gibt's ein paar Haken: Wie Ihr auf der Skizze seht, müssen die Sensoren zwingend am oberen Bildrand angebracht werden und dürfen nicht zu weit auseinander stehen. Speziell für Besitzer von Leinwänden wirft das nahezu unüberbrückbare Hürden auf. Wer außerdem ein neues PS3-Modell besitzt und mit einem Kumpel um die Wette knallen will, darf gleich noch mehr Geld auf den Tisch legen: Weil sowohl Sensoren als auch Guncons je einen USB-Slot brauchen, reichen die zwei Anschlüsse nicht mehr und es muss ein USB-Hub her.

LED markers
TV (13 - 50 inch)
PLAYSTATION®3 system
Guncon®3
USB hub (separate accessory)
USB hub
2-Player Simultaneous Play

INFOS



System	PS3
Entwickler	Namco, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Lightgun-Shooter
Termin	März 2008

TIME CRISIS 4

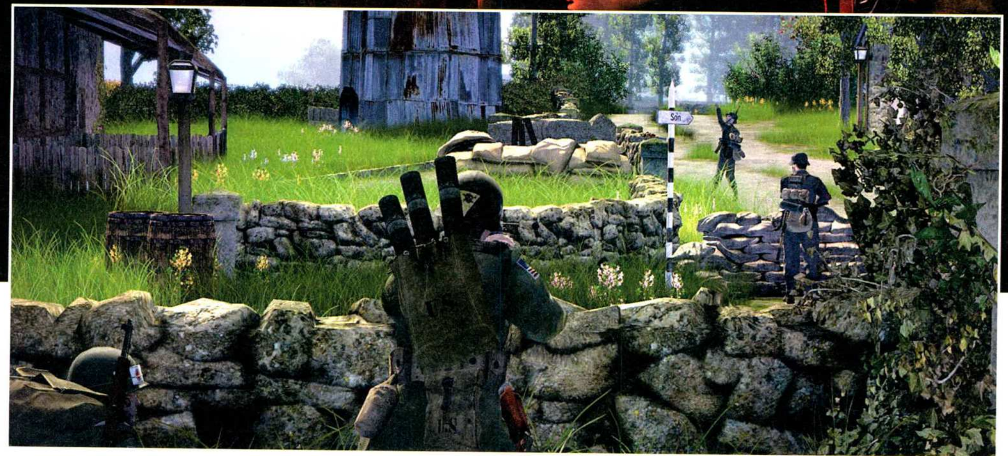
Das gefällt uns:
- » dynamische Ballereien ganz in der Serientradition
- » neue Guncon funktioniert sehr gut
- » frische Einlagen sorgen für Abwechslung

Daran muss gearbeitet werden:
- » Grafik ist altbacken
- » Ego-Abschnitte recht uninspiriert
- » teils unfaire Gegner

Es wird wieder geballert: Der Lightgun-Shooter erfindet das Rad nicht neu, bringt aber gepflegte Trigger-Action auf die PS3.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Brothers in Arms: Hell's Highway



360 Das haben wir ja gerne: Der Chef hält sich zurück und schickt das Team voraus. Steht Sgt. Baker hinter Mauern, wechselt zudem die Perspektive.

Bleilastige Nachhilfe in Geschichte – Gearbox zeigt die Realität des Zweiten Weltkrieges.

Im Gegensatz zu "Call of Duty 4" bleibt das HD-Debüt der "Brothers in Arms"-Serie seinen Wurzeln treu und bietet einmal mehr das, was Fans der Reihe erwarten: Weltkriegsaction mit Taktikeinschlag, erstmals durch eine aufgebohrte Unreal Engine 3 imposant in Szene gesetzt und mit dem serientypischen Fokus auf authentische Schauplätze. Wie in den Vorgängern übernehmen wir die Kontrolle über Sergeant Matthew Baker, der diesmal mit seinem Team als Teil einer Aufklärungseinheit an der Operation Market Garden beteiligt ist und die Wehrmacht entlang des Hell's Highway bekämpft (siehe Kasten).


360 Die Gesichter protzen mit Details wie Bartschatten und unreiner Haut. Was dieses Bild leider nicht zeigt, ist der Feuchtigkeitsfilm auf den Augen.

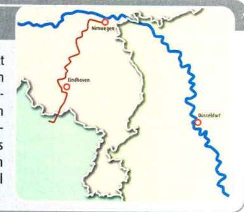
Zu diesem Zweck verfügt Ihr über simple Teamkommandos und setzt Eure Kameraden geschickt ein, um die feindliche Übermacht zu flankieren. Da die Entwickler größtmöglichen Wert auf Authentizität legen, wurden nicht nur die Szenarien originalgetreu rekonstruiert, auch an der Spielmechanik wurde geschraubt. So verfügt Baker weder über eine Lebensleiste noch über einen sich regenerierenden Schutzschild. Stattdessen färbt sich der Bildschirm bei Bedrohung rot. Nun genügen ein, zwei Treffer und Ihr beißt ins fein animierte Gras. Also schnell in Deckung gehen, aber Obacht: Unter Beschuss zerbersten Gartenzäune und Holzkisten, weshalb Ihr ständig in Bewegung bleiben müsst.

So viel zur Theorie, beim ersten Probespielen war "Hell's Highway" noch ein unrundes Erlebnis, der geplante Release zum vierten Quar-

»Setzt Eure Kameraden geschickt ein, um die feindliche Übermacht zu flankieren.«

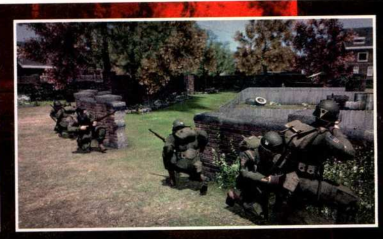
HIGHWAY TO HELL?

Die titelgebende Trasse (rote Linie) erstreckt sich von der Grenze Belgiens über Eindhoven bis nach Nimwegen am Rhein. Um den Westwall der Wehrmacht zu umgehen, drängten die Alliierten nach einer der größten Luftlandeoperationen des Zweiten Weltkrieges die Front bis zum Rhein zurück, erlitten dann aber schwere Verluste. Im Spiel seid Ihr Teil der so genannten Operation Market Garden.





PS3 Noch ist alles ruhig: Sgt. Bakers Einheit nähert sich einem holländischen Dorf.



PS3 Ohne Deckung läuft hier nichts, denn wenige Treffer führen zum Tod.



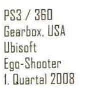
PS3 Zerstörbare Umgebungen sorgen für ein dickes Plus an Dynamik. Wenn Euch die Deckung um die Ohren fliegt, steigt der Adrenalinspiegel.



PS3 Originalgetreue Plakate und liebevolle Details unterstreichen den hohen Realismusanspruch der Entwickler.

tal wurde also nicht grundlos verschoben. Laut Gearbox-Chef Randy Pitchford sollen bis zur Veröffentlichung rund 3.000 Bugs ausgemerzt werden. Das erklärt, warum die an sich intuitive Steuerung noch recht schwammig ist und einige Ruckler und Grafikfehler den bislang vielversprechenden Gesamteindruck trüben. Allein die sensationell detailreichen Charaktermodelle zeugen schon vom technischen Potenzial. Wenn die Schwächen ausgemerzt werden, steht uns ein atmosphärischer Geschichtsunterricht der etwas anderen Art ins Haus, der zusätzlich mit innovativen Mehrspieler-Modi lockt. Neben Standard-Matches versprechen vor allem die Team-Gefechte spannend zu werden. 20 Spieler pro Karte sollen via Team-Interface und Headset kommunizieren. Der Vorteil: Statt ins Mikro "Ich geh' dort rüber" zu brüllen, was zunächst keinen Informationsgehalt hat, zeigt Ihr Euren Mitstreitern nun, wo's lang geht und stimmt so Euer Vorgehen besser ab. Staubt also schon mal die Pickelhaube ab und macht Euch bereit für die Operation Market Garden. *mh*

INFOS



System	PS3 / 360
Entwickler	Gearbox, USA
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	1. Quartal 2008

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Das gefällt uns:
- » authentisches Flair
- » einfache Teamkontrolle
- » grandiose Charaktermodelle
- » zerstörbare Deckung

Daran muss gearbeitet werden:
- » Steuerung noch schwammig
- » Schatten teils hässlich
- » sichtbarer Grafikaufbau und stockende Bildrate

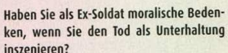
Das neue Werk aus dem Hause Gearbox setzt auf Realismus und die Geschichte von acht Männern im Zweiten Weltkrieg, technisch sollte sich aber noch etwas tun.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

MAN!AC-INTERVIEW: COLONEL JOHN ANTAL PACKT AUS



MAN!AC: Was ist Ihre Aufgabe bei Gearbox und wie entstand die Zusammenarbeit?
Col. John Antal: Ich leite die militärhistorische Abteilung bei Gearbox. 2003 bin ich nach rund dreißigjähriger Dienstzeit aus der US Army ausgeschieden. Ich war Fallschirmjäger und Ranger. Den Großteil meiner Dienstzeit habe ich Panzereinheiten befehligt. Ich hatte das Kommando über Platoons bis hin zu einem Regiment mit knapp 5.000 Männern und Frauen. Ich war an Einsätzen auf der ganzen Welt beteiligt: viereinhalb Jahre in Deutschland, sieben in Korea entlang der entmilitarisierten Zone. Auch in Bosnien und Kuwait war ich stationiert. Außerdem habe ich als Militärhistoriker acht Bücher geschrieben. Nach der Army hat mich Gearbox eingeladen, im Team mitzuarbeiten.



Haben Sie als Ex-Soldat moralische Bedenken, wenn Sie den Tod als Unterhaltung inszenieren?
Es gibt ein ethisches Problem, denn Videospiele sind Unterhaltung. Aber man kann dieses Thema in Büchern behandeln oder in Filmen, denn diese Medien hält unsere Gesellschaft für Kunstformen, die zur Weitergabe von Wissen unerlässlich seien. Wenn man solche Geschichten nicht erzählt, werden sie vergessen. Manche dieser Geschichten sind aber von größter Bedeutung. Es ist uns wichtig, dass wir uns daran erinnern, warum der Zweite Weltkrieg geführt wurde und es ist ebenso wichtig, diese Erkenntnis weiterzugeben. Für mich ist es spannend, Videospiele als neues, interaktives Medium zu nutzen, um Wissen einer neuen Generation zu vermitteln, die sich üblicherweise nicht für entsprechende Bücher interessiert. Wir erzählen Geschichten, durch die eine positive Botschaft vermittelt werden kann. Opferbereitschaft, Tapferkeit und Heldenmut – all das soll den Spielern nahe gebracht werden. Man kann bei Filmen oder Büchern unterhalten werden, ebenso wie beim Spielen, aber gleichzeitig kann man auch etwas lernen. Darin sehe ich den Wert von "Brothers in Arms". Unsere Spiele sind wie eine Zeitmaschine, durch die man in die Vergangenheit reist und in die Haut eines Menschen schlüpft, der damals unmittelbar involviert sein musste.

Das authentische Setting ist also wichtig, um die Botschaft zu vermitteln?
"Brothers in Arms"-Spiele sind historisch akkurat. Wir investieren sehr viel Zeit, um die Vergangenheit zurückzuholen. Wir wollen das Genre und interaktive Storys verbessern. Historische Erzählungen können spannend sein, wenn sie authentisch sind. Wie im Film "Titanic": Würde das Schiff nicht untergehen, würde niemand den Film ernst nehmen, denn es ist nun mal gesunken. Wir erzählen also die Geschichte einer fiktiven Einheit, eingebettet in den realen Kontext.

Bluten Menschen auf dem Schlachtfeld wie in Videospielen?
(Zögert) Ähm... nein. Wir haben heute die Möglichkeit, nahezu fotorealistische Bilder zu erschaffen. Je realistischer diese Bilder werden, desto stimmungsvoller und intensiver können wir solche Erlebnisse gestalten. Aber man wird in einem Spiel niemals die Realität des Krieges wiedergeben können.

Kann man Waffenskills vom Spiel auf das echte Leben übertragen?
Nein. Wer behauptet, dass man durch Videospiele zum Krieger wird, der hat's nicht verstanden, denn es stimmt einfach nicht. Ich habe tausende Soldaten ausgebildet und es hat keine Rolle gespielt, ob sie Spielerfahrung hatten oder nicht. Videospiele bringen einem nur bei, das Spiel zu spielen.



Wii Fit

Diesmal in der MAN!AC-Foto-Lovestory: Max (45, Videospieltester) und Ida (23, Studentin) machen eine harte Zeit durch. Max sitzt in letzter Zeit nur faul herum und spielt mit seinem Game Boy. Da hat Ida die rettende Idee: "Wii Fit" muss her! Nach einer Shopping-Tour in Tokio kommt sie zurück zu ihrem muffeligen Freund. Ob sie die Stimmung aufheitern kann?

Muster von Play-Asia, www.play-asia.com

Mega-Abtörn! Seit ich Mass Effect durchhabe, macht mir das Zocken keinen Spaß mehr!

Hilfe naht! Schatz, ich hab' ein neues Spiel für uns besorgt!

Firlefanz! Natürlich das neue Wii Fit, frisch aus Japan, damit Du mal von Deiner Couch runterkommst!

Fit? Wii? Iih!

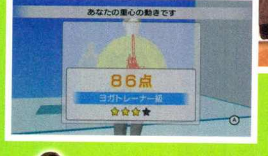
Oh? Vielleicht gar ein duftes Killerspiel?

Siehst du? 86 Punkte bei der ersten Yoga-Übung. Über-Easy!

Prima! Das bedeutet, Du kannst gerade stehen und gleichzeitig atmen!

Versuch's mal hiermit! Da fällt sogar mir das Balancieren schwer!

Ja sappralot!



Wii Fit Balance



Kopfball

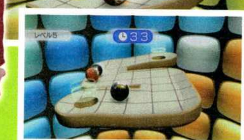
Durch Gewichtsverlagerung köpft Ihr Fußbälle weg und weicht Schuhen und Pandas aus.



Rumkugeln

Steuert das Spielfeld mit Eurer Körperbalance! Zum Kugeln!





Tanzen

Ein gemächlicher Tanzmatten-Klon. Nur Sidesteps sind anfangs verwirrend.



Wii Fit Das fitte Paket besteht aus dem batteriebetriebenen, kabellosen Balance-Board sowie der "Wii Fit"-DVD. Einen etwaigen Fortschritt Eures BMIs und 'Fitness-Alters' könnt Ihr Euch, ähnlich wie bei "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" als Grafik anzeigen lassen – vorausgesetzt, Ihr macht schön fleißig Euren täglichen Trainings-Stempel.

Die vier Übungskategorien teilen sich in die Disziplinen Yoga und Muskelaufbau sowie die spaßorientierten, nicht minder schweißtreibenden Aerobic- und Balance-Spiele auf.



Skispringen

Echtes Oberstdorf-Feeling: Auf dem Balance-Board macht Ihr den Weißflog!



Siehst Du? Ganz einfach. Aus Größe und Gewicht wird erst mal mein Body Mass Index errechnet. Yeah, und mein Fitness-Alter liegt bei 20!

Body Mass Effect? Nie gehört! Ist ja wohl voll lame!

Gnlpfth! Da muss man ja balancieren, ich brech' zusammen!

Kein Wunder! Dein Gleichgewicht lässt arg zu wünschen übrig! Du Fitness-Opa solltest mal Muskelmasse aufbauen!

Na gut! Ich bin Profizocker! Trainingsziel: + 0,5 kg in zwei Wochen, gechillt!

So ist's recht, mein Held!

Hnnnrgh! Ich glaub', ich spüre meine Beine nicht mehr... kann ich aufhören?

Nix da! Im Muskel-Boot-Camp gibt's keine Drückeberger, Soldat! Und pumpen!

So geht das! Und eins und zwei und Ichi und Ni!

Wo bin ich? Woher kommt dieses helle Licht?

Bäh! Ich mag nicht mehr! Das macht so viel Spaß wie ein Norovirus!

Armes Küken! Dann entspannen wir uns jetzt mit den Aerobic- und Balance-Spielen.

Wii Fit Aerobic







...Fortsetzung folgt



Hula Hoop

Schweißtreibend: Becken schütteln und gleichzeitig Reifen aus der Luft fangen.

Joggen

Stumpf: Mit der Remote in der Tasche schüttelt Ihr Euch zur Ziellinie.

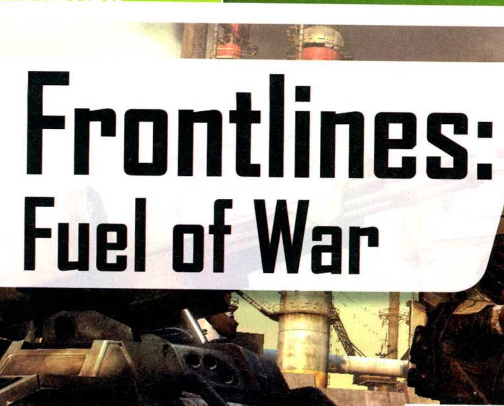
INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Fitness-Training
Termin	2008

Wii Fit

Ob die ernstgemeinten Muskel- und Yoga-Übungen einen nachweislichen Effekt haben, verraten wir Euch nach unserem Langzeit-Test. Witzig ist's allemal.





Frontlines: Fuel of War



THQ schickt Euch an die Front im Kampf ums Erdöl.



360 Klein, aber fein: Die ferngesteuerte Minidrohne explodiert auf Knopfdruck. Sobald sie sich aber zu weit von Euch entfernt, bricht die Funkverbindung ab.

360 Die Unreal Engine 3 lässt die Grafikmuskeln spielen: Kämpft in weitläufigen und schicken Außenarealen, die nur selten ruckeln.

Wir schreiben das Jahr 2024: Der zunehmende Erdölmangel sorgte weltweit für Chaos und Anarchie. Abermillionen von Menschen sind durch Seuchen, Hungersnöte und Naturkatastrophen umgekommen. Europa und die USA haben sich zur westlichen Koalition zusammengeschlossen, auch China und Russland bilden eine Allianz. Mit zahlreichen Hightechwaffen, taktischen Drohnen und gepanzerten Vehikeln entbrennt ein erbitterter Kampf um die letzten Ölreserven.

Im Anschluss an diese gar nicht so weit hergeholte Vorgeschichte stürzen wir uns auf die Solokampagne, denn vom taktikorientierten Online-Modus ist auf der Preview-Disc nichts zu sehen. Der soll im fertigen Spiel eine tragende Rolle spielen, schließlich haben die Entwickler mit "Battlefield 2" bereits eindrucksvoll demonstriert, wie ein fahrzeuglastiger Team-Shooter auszusehen hat. Satte 32 Spieler werden sich auf zehn Maps bekriegen.

Auch im Solomodus tummeln sich einige Elemente, die man eher in Online-Matches vermuten würde.

»Im Solomodus tummeln sich einige Elemente, die man eher in Online-Matches vermuten würde.«

So bestimmt Ihr des Öfteren selbst, welches der vorgegebenen Ziele Ihr in den großzügig angelegten Arealen zuerst absolviert; eine Anzeige auf Eurem HUD gibt Aufschluss über Richtung und Entfernung. Sichert Informationen, erledigt alle Gegner und besetzt Gebiete in bester "King of the Hill"-Tradition, um Frontverlauf und Gegner zurückzudrängen. Nach Eurem Ableben steht eine begrenzte Anzahl an Respawns zur Verfügung, vor dem Wiedereinstieg wählt Ihr aus mehreren Charakterklassen Euren Favoriten.

Technisch macht "Frontlines" eine tolle Figur. Zwar bleibt die Optik hinter "Call of Duty 4" zurück, dafür sind die Areale weitläufiger und teilweise zerstörbar. Vereinzelt ruckelt's noch, auch an Steuerung und KI sollte noch gefeilt werden. Davon abgesehen macht der Endzeitkampf mit etlichen Vehikeln sowie diversen steuerbaren Drohnen einiges her und könnte mit etwas Feintuning zum Hit werden. *mh*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Kaos Studios, USA
Hersteller	THQ
Genre	Ego-Shooter
Termin	Februar 2008



360 In weitläufigen Arealen liefert Ihr Euch motorisierte Gefechte. In der vorliegenden Preview-Version fliegen bei Treffern noch die Texturen vom Panzer.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Das gefällt uns:
- » viele Fahrzeuge und Waffen
- » steuerbare Drohnen
- » fesche Optik

Daran muss gearbeitet werden:
- » Steuerung teilweise umständlich
- » KI noch unausgewogen
- » vereinzelte Grafikfehler und Ruckler

Brachiale Materialschlacht mit zahlreichen Waffen-Features und coolen Ideen. Wenn auch der Onlinemodus hält, was er verspricht, wird "Frontlines" ein Hit.





SPIELE-TEST





Screenshot des Monats

INFOS

System Fachpresse
Entwickler MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller Cybermedia Verlag GmbH
Genre Videospiel-Magazin
Termin im Handel
USK ab 16 Jahren
Spieler 1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



Wii Partikel-Power! "Geometry Wars: Galaxies" zeigt, dass auch auf dem Wii stylische Shoot'em-Ups laufen.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

- mindestens 100 Seiten Lesespaß
- inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
- im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
- kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10



Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).

Stationäre Konsolen: PS3 / Xbox 360, Wii, PS2 / Xbox / GameCube
Handhelds: PSP, DS

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros

INFOS

System	Wii
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom/Nintendo
Genre	Adventure
Termin	18. Januar
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Wolf im Schafspelz: Hinter der kindlichen Kulisse verbirgt sich ein ebenso knackiges wie motivierendes Rätsel-Abenteuer.



Wii Nur wer sich regelmäßig umschaut, kann geschickt planen: Wie umgehe ich hier nur die Wachen?

Quietschbunte Cartoon-Optik? Check. Lausbub mit hohem Identifikationspotenzial als Hauptfigur? Check. Putziges Äffchen mit Knuddelfaktor als Kumpan? Check. Die Charaktere sprechen alle mit lustig klingenden Fantasielauten? Check. Und selbst die Schurken sehen irgendwie niedlich aus? Check. Dann muss das doch ein Spiel für Kinder sein, oder? Nein.

Wer "Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros" zum ersten Mal sieht, der muss zwangsläufig auf obigen Gedanken und die damit verbundene Fehleinschätzung kommen. Die Abenteuer von Jung-Pirat und Flugäffchen sehen in der Tat so aus, als ob sie mitten im Anime-Müll des nachmittäglichen Privatsender-Programms gut aufgehoben wären. Doch wer sich nicht die Mühe macht, hinter die Kulissen zu schauen, verpasst ein gelungenes Point'n'Click-Abenteuer, das die Tugenden des klassischen Genres vorzüglich mit japanischer Originalität kreuzt und sich in Sachen Anspruch an erwachsene Spieler richtet.

Als einziges menschliches Mitglied einer Truppe von Piratenhasen stößt der junge Zack auf die Überreste des legendären Freibeuters Barbaros. Der wurde in eine Reihe mechanischer Teile verwandelt, die wiederum in Schatzkisten landeten. Um an die Belohnung und Bauteile des verfluchten Piraten zu kommen, macht Ihr Euch prompt auf den Weg ins Abenteuer.



Deuten und denken

Während viele Entwickler daraus ein weiteres dröges Jump'n'Run gemacht hätten, lässt sich Capcom von LucasArts & Co. inspirieren. Ihr steuert Zack und Wiki nicht direkt, sondern gebt per Remote-Deutung und Knopfdruck an, wohin das Duo gehen oder welche Geräte es benutzen soll. Von Letzteren gibt es reichlich, zumal sogar die Tierwelt in den Levels für Eure Zwecke eingespannt werden kann: Wiki ist nämlich ein magisches Geschöpf, das eine Zweitrolle als Zauberklingel spielt und damit andere Kreaturen in Werkzeug verwandelt. So wird etwa aus einer Schlange ein Greifarm oder aus einem bissigen Käfer eine Säge. So gewonnene Hilfsmittel benutzt Ihr sogleich, indem Ihr auf passende Einsatzstellen klickt und dann die dazugehörigen Bewegungen mit der Remote ausführt – auch das Drehen von Schlüsseln oder Betätigen von Hebeln wird mit einfachen Gesten erledigt. Schon hier ist es wichtig, dass Ihr auch kleine Details im Auge behaltet und für alle Eventualitäten gerüstet seid: So kann z.B. ein Regenschirm nicht nur aufgespannt werden. Wenn Ihr ihn durch einen Wackler mit der Fernbedienung um 180 Grad dreht, dient der Griff prompt zum Einhaken in Zugringen...

Überwiegend hängt der Erfolg oder das Scheitern Eurer Bemühungen, in den zwar räumlich meist kleinen, aber mit kniffligen Rätseln vollgestopfen Szenarien den Weg zur Schatzkiste zu finden, von Eurem Gehirnschmalz ab. Nahezu alle Hindernisse lassen sich durch die kluge Kombination von Gegenständen lösen, Geschicklichkeit wird nur selten gefordert. Das ist auch ganz gut so, denn obwohl die automatische Wegfindung ordentlich funktioniert, passiert es in hektischen Momenten leicht, dass Ihr



Wii Zum erfolgreichen Angeln gehört Fingerspitzengefühl: Gebt dem Kiemenkoloss nicht zu viel und nicht zu wenig Leine, sonst kriegt Ihr ihn nicht.



Ulrich Steppberger

Ich wüsste gerne, was sich die Entwickler bei "Zack & Wiki" gedacht haben: Irgendwem muss doch mal aufgefallen sein, dass Aufmachung und Anspruch nicht ganz zusammenpassen. Wer das Spiel für seinen Nachwuchs kauft, wird die lieben Kleinen wahrscheinlich in den Wahnsinn treiben – wenn Papa (oder Mama) aber selber Gefallen an kniffliger Rätselkost finden, sind sie genau richtig. Die Abenteuer des knuffigen Duos sehen putzig aus und glänzen mit haufenweise originellen Ideen und Aufgaben, die sich mit der handlichen Remote-Kontrolle gut bewältigen lassen. Gestört hat mich nur, dass später häufiges Wiederholen der Levels zur Regel wird, was gelegentlich nervt.



Wii Habt Ihr eine der Spieluhren aufgespürt, schwingt Ihr die Remote im Takt zu alten Capcom-Melodien.



Wii In welcher Reihenfolge müssen die Platten liegen? Genaues Absuchen der Umgebung bringt Hinweise.



Wii Der Bildersaal in Barbaros' Schloss gehört zum Originellsten, was "Zack & Wiki" zu bieten hat. Zu jedem Gemälde gibt es einen eigenen ungewöhnlichen Kniff, den Ihr entdecken müsst, um alle Schatztruhenteile zu ergattern.



Wii Gelegentlich stellt die Kameraperspektive die Gefahr in den Vordergrund: Kurbelt Ihr hier zu hastig, bemerken Euch die Eingeborenen.

am Ziel vorbei klickt oder Zack just im ungünstigsten Augenblick irgendwo hängen bleibt. Solche Fehler führen in der Regel zum Ableben und einem Neubeginn des Levels – es sei denn, Ihr habt ein Wiederbelebungsticket in der Tasche. Diese sind eine gute Idee, aber kostspielig und werden vor allem mit jedem Einsatz teurer... Umso ärgerlicher, dass Ihr sie gerade in der zweiten Hälfte des Spiels gerne häufiger einsetzen würdet. Denn dann tauchen vermehrt Fallen auf, deren einmaliges Auslösen kaum vermeidbar erscheint oder Ihr manövriert Euch durch eine unbedachte Aktion in eine Sackgasse. Das wird Euch übrigens nicht automatisch mitgeteilt, dazu müsst Ihr im Tipp-Menü erst die gute Hilfe-Fee fragen, deren Hinweise noch dazu gerne recht schwammig ausfallen.

Für das Kind im Manne

Obwohl das recht negativ klingt und es dem Abenteuer letztlich den Sprung in Prädikatsregionen verwehrt, überwiegen die Vorteile von "Zack & Wiki" so stark, dass Zocker mit Faible für anspruchsvolle Knobeleien sich drauf einlassen sollten. Oft sind die Rätsel so knackig oder kompliziert, dass Ihr eine ganze Weile grübelt – fällt der Groschen aber, ist die Befriedigung nach erfolgreicher Lösung umso größer.

Sammlernaturen freuen sich zudem über zahlreiche Geheimnisse: In fast jedem Level finden Adleraugen gut versteckte Schätze, die schon mal ein skurriles Drehorgel-Minispiel mit Melodien klassischer Capcom-Oldies zu Tage fördern oder witzige Pixelmotive ausspucken. *us*

Jan Königsfeld

Im Prinzip kann ich mich dem Kollegen Steppberger nur anschließen: Das Spiel ist viel schwieriger, als der Look es vermuten lässt. Die Präsentation fällt aber stimmig aus und die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten der Remote sorgen für ein erfrischend anderes und spaßiges Spielerlebnis. Schade nur, dass die an sich tadellose Steuerung in hektischen Szenen zur Ungenauigkeit tendiert – so latschte Zack des Öfteren ins Verderben, weil der Pointer am falschen Level-Element hängen blieb.



Wii Zwischendurch müsst Ihr Euch gegen Bosse durchsetzen: Die Drachenmama wird immer erboster, wenn Ihr ihren Zögling nicht regelmäßig beruhigt.



André Kazmaier

Ein stabiles Nervenkostüm ist Grundvoraussetzung für "Zack & Wiki". Dann aber haben Knobel-Fans ihre helle Freude damit. Ich war schon lange nicht mehr so begeistert von einem Adventure. Bei manchen Stages fühlte ich mich in die Hochzeit des Genres zurückversetzt: Der oben abgebildete Bildersaal etwa erreicht in puncto Rätseldesign LucasArts-Niveau – das will was heißen! Ohnehin hat mir "Zack & Wiki" die Hoffnung zurückgegeben, dass Adventures auf Konsole ein Revival erleben könnten. Denn: So komfortabel wie hier hat sich das Ganze noch nie steuern lassen. Lediglich die Musik-Rhythmus-Einlagen wollen bei mir partout nicht funktionieren. Und Capcom, bitte beim (hoffentlich erscheinenden) Nachfolger den Frustfaktor senken!

ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

» klassischer Point & Click-Ansatz mit Schwerpunkt auf Rätseln
» 24 Levels in 7 Szenarien
» zahlreiche Werkzeuge, die durch Remote-Gesten gesteuert werden
» viele versteckte Extras

Wii

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Link's Crossbow Training

INFOS

System	Wii
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Lightgun-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Nett gemachte, wenn auch etwas simple Armbrustschießerei im populären Szenario mit akzeptablem Umfang und hübscher Optik.



Wii Um bei der Kutschenfahrt die Verfolger auf Distanz zu halten, braucht Ihr eine ruhige Hand.

Ein Rätsel der Videospielwelt wird gelüftet: Was macht Spitzohr Link eigentlich, wenn er nicht gerade die holde Zelda retten muss? Schließlich macht er sich im Gegensatz zu Klempner Mario zwischen seinen veröffentlichten Abenteuern rar und taucht höchstens als "Super Smash Bros."-Star auf. Jetzt wissen wir es: Er geht auf den Übungsplatz, um seine Armbrustkünste aufzupolieren. Nintendo nutzt diesen Umstand, um den neuen Zapper an den Mann zu bringen (siehe unten) und das allgegenwärtige Gewaltproblem elegant zu umschiffen. Wenn schnöde Zielscheiben und Fantasy-Monster ins Fadenkreuz genommen werden statt "Resident Evil"-Zombies oder "Ghost Squad"-Terroristen, kann nicht mal die USK wirklich böse sein.



Wii Wenn solche Massen an Feinden auftreten, ist es praktisch, wenn Ihr das Dauerfeuer ergattert habt.



Wii In späteren Levels werden die Zielscheiben beweglich oder sind halb verdeckt.

Mit Pfeil und ohne Bogen

Eine Rahmenhandlung oder sonstigen Schnickschnack gibt es bei "Link's Crossbow Training" nicht. Ihr tretet in neun Levels an und absolviert je drei Disziplinen, um genug Punkte für die Triforce-Medaillen zu ergattern. Je nach Aufgabe schießt Ihr auf hochklappende Zielscheiben, eliminiert aus fester Position Feinde, die aus allen Richtungen auf Euch zukommen oder marschiert per Nunchuk durch das Gelände, um Monster aufzuspüren. Jede Runde dauert 60 Sekunden, während denen Ihr mit Euren Schüssen sparsam umgehen solltet: Link hat zwar unendlich Munition dabei, hohe Punktzahlen bekommt Ihr aber nur für ununterbrochene Trefferketten, die den Multiplikator hochschnellen lassen.

Das klingt sehr simpel, macht aber durchaus eine Weile Spaß. Zumindest einmal spielt man gerne durch, um alle liebgewonnenen "Twilight Princess"-Szenarien gesehen zu haben. Ob's längerfristig motiviert, hängt davon ab, wie viel Interesse Ihr an High-Score-Jagden habt. Schade nur, dass mehrere Links nicht gleichzeitig, sondern lediglich nacheinander ran dürfen. *us*



Wii Auf der Suche nach den Totenkopfspinnen lauft Ihr frei herum. Lasst den Blick regelmäßig nach oben schweifen!

DER WII ZAPPER

Damit Ihr Link auch authentisch durch die Armbrust-Übungen führen könnt, hat Nintendo vorgesorgt: Das Spiel gibt's nicht einzeln zu kaufen, sondern nur im Set mit dem Wii Zapper (siehe auch letzte Ausgabe) für knapp 30 Euro. Der versteht sich als Lightgun-Ersatz, ist aber letztlich nicht mehr als eine Plastik-Konstruktion, in die Ihr Remote und Nunchuk einsetzt. Wie eine echte Wumme könnt Ihr das Gerät wegen der Sensorbar-Abfrage allerdings nicht handhaben, vielmehr kommt der Placebo-Effekt zum Tragen: Mit etwas Fantasie fühlen sich Ballereien vielleicht 'echter' an, wirklich besser spielt Ihr damit aber nicht.



Ulrich Steppberger

Nintendo weiß, wie man Zubehör vermarktet: Für den Zapper alleine 30 Euro zu verlangen, wäre dreist gewesen, aber mit "Link's Crossbow Training" als Beilage sieht die Sache ganz anders aus – eigentlich lohnt sich das Geld mehr für das Spiel als die Plastikknarre. Besonders einfallsreich ist die Ballerei nämlich nicht, immerhin aber gut gemacht: Der Umfang kann sich für einen Vertreter der Lightgun-Zunft sehen lassen, die Szenarien haben den automatischen "Zelda"-Sympathiebonus und die auf Combos ausgelegte Punktezählung unterscheidet sich sinnvoll vom kommenden "Ghost Squad". Für eine gepflegte Runde zwischendurch ist die Fantasy-Schießbude eine gute Wahl.

LINK'S CROSSBOW TRAINING

- » 9 Levels mit je 3 Aufgaben
- » Ballerei nach Schießbuden-Prinzip
- » Schwerpunkt auf gezielte Schüsse statt tumbem Dauerfeuer
- » Mehrspieler-Runden nur abwechselnd
- » nur im Set mit dem Wii Zapper zu haben

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10



Ferrari Challenge



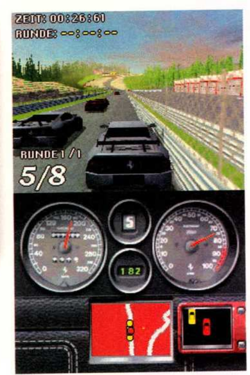
 Trotz verpixelter Optik kommt Rennspaß auf: Im Fahrerfeld kämpft Ihr um jeden Platz – die CPU-Gegner lassen sich dabei kaum abschütteln.

INFOS

System	DS
Entwickler	System 3, England
Hersteller	System 3
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Die etwas abwechslungsarme Ferrari-Raserei bietet alle nötigen Spielmodi und einwandfreies Fahrverhalten.



DS Jedes Automodell besitzt eigene Armaturen am unteren Screen.

Während die große Konsolenversion noch auf sich warten lässt, wärmt die DS-Fassung der Ferrari-Simulation schon den Modulschacht. Doch vor der mobilen Rennkarriere wartet das Training: In 16 Lektionen lernt Ihr die Ideallinie und sammelt Punkte für gutes Fahren. Dann geht's zum Rennen: Den Stylus könnt Ihr stecken lassen, die italienischen Renner bugsiert Ihr mittels Steuerkreuz über die Piste. Entweder in Einzelevents oder bei Meisterschaften klemmt Ihr Euch hinters Steuer eines Ferrari F355, F360 oder F430. Sieben KI-Fahrer machen Euch das Raserleben schwer und überlisten Euch bei jeder Unachtsamkeit. Auf acht bekannten Rennstrecken mit teils trister Umgebung dürft Ihr Euer Können beweisen – darunter Hockenheim, Spa, Monza und Mugello. Witzig: Dank Rumble-Pak-Unterstützung spürt Ihr jede Fahrt über die Curbs. Im Multiplayer-Modus treten vier menschliche Gegner mit nur einem Modul an. Hinter dem Menüpunkt 'Challenge Cards' verbirgt sich schließlich ein waschechtes Kartenquartett mit Ferrari-Boliden aus allen Epochen, bei dem Ihr Euch mit Mensch oder DS duellieren dürft. *ts*



Thomas Stuchlik

Wer hätte gedacht, dass der DS für anspruchsvolle Rennspiele taugt? Neben dem vielschichtigeren "DTM Race Driver 3" punktet die Ferrari-Sim mit überzeugender Steuerung und flüssiger Grafik. Leider fallen teils pixelige Boliden sowie eckige Kurven ins Auge. Aber das sollte selbst Neulinge nicht abschrecken: Mit etwas Übung werdet Ihr mit einem tollen Fahrgefühl belohnt.

FERRARI CHALLENGE

» achtköpfiges Fahrerfeld, auch im Mehrspieler-Modus
» lizenzierte Ferrari-Boliden
» acht originalgetreue Kurse
» Wifi-Modus für bis zu vier Spieler
» integriertes Kartenquartett für bis zu zwei Spieler

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

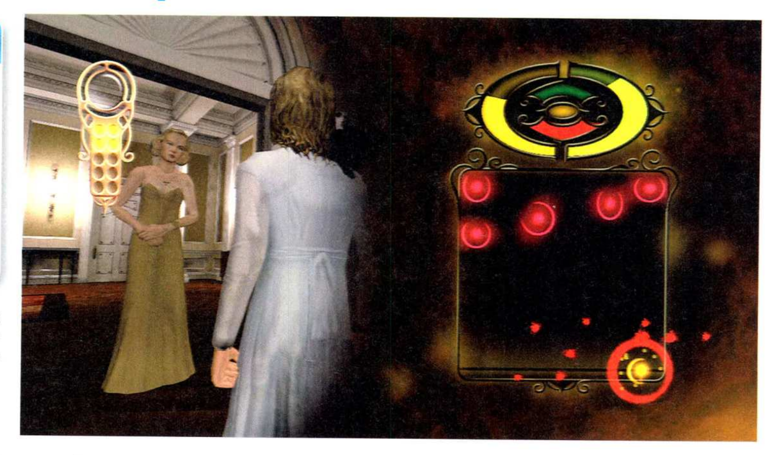
Der Goldene Kompass

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Shiny, USA A2M, Kanada (DS)
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren / ab 6 J. (DS)
Spieler	1 / 1-2 (DS)

FAZIT

Mittelprächtige Filmumsetzung, die sich nicht recht entscheiden kann, ob sie Abenteuer, Klopperei oder Minispiel-Nerverei sein will.



360 Jeder Satz wird zur Qual, wenn bei Unterhaltungen dürftige Minispiele immer wieder auftauchen.

Eine der (nicht wirklich) spannendsten Fragen des aktuellen Spielewinters steht vor ihrer Auflösung: Wird nach "Der König von Narnia" (2005) und "Eragon" (2006) mit "Der Goldene Kompass" der 'Spiele zu Fantasybuch-Verfilmungen, die bestenfalls okay, aber ansonsten völlig überflüssig sind'-Hattrick vollendet?

Diesmal wagt sich Sega auf das schwierige Parkett und versucht, das sonst übliche Rezept mit neuen Zutaten zu erweitern – dass dafür ausgerechnet David Perrys Ex-Truppe Shiny verpflichtet wurde, die nicht mal aus den "Matrix"-Filmen etwas Packendes schnitzen konnte, ist kein gutes Omen.

Buntes Allerlei

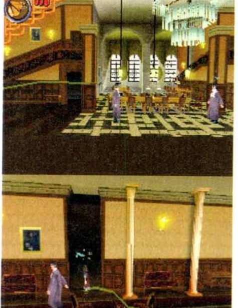
Immerhin konzentriert sich das Geschehen nicht auf Dauerkloppereien (die es aber ausreichend gibt, wenn Ihr mit Killer-Knut Iorek unterwegs seid), ebenso steckt Ihr nicht nur in einem Abenteuer (obwohl einige Levels so aussehen). Stattdessen bekommt Ihr von allem etwas, abgeschmeckt mit eingestreuten Minispielen (so muss Hauptfigur Lyra z.B. andere Kinder einfangen), meist grobschlächtigen Denkeinlagen sowie Dialog-Sequenzen, bei denen Reaktionstests verlangt werden, die mächtig schnell auf den Nerv gehen. Einen wuscheligen Begleiter habt Ihr auch stets dabei: Das auf den Namen Pan hörende Multifunktionsvieh kann verschiedene Formen annehmen, wenn wenig subtile Hinweise Euch darauf aufmerksam machen.

Dazu kommen Störfaktoren wie zickige Sprungkontrollen und nervige Kamerawinkel sowie eine Technik, die gerade mal mittelmäßig ist. Trotzdem können sich Fans der Vorlage wohl eine Weile gut damit beschäftigen, denn ein paar Ideen wie z.B. die (recht komplizierte) Antwortsuche mit dem namensgebenden Kompass sind zumindest interessant.

Spielerisch unterscheiden sich die Fassungen kaum, nur das DS-Abenteuer rutscht mit besonders unpraktischer Handhabung nach unten ab. Es bleibt als abschließende Feststellung: "Der Goldene Kompass" ist bestenfalls okay, aber ansonsten überflüssig. *us*

Ulrich Steppberger

Von einer Filmumsetzung erwarte ich ohnehin nicht allzu viel, aber "Der Goldene Kompass" kommt besonders konfus rüber. Grob gesagt, wurde hier scheinbar das Prinzip 'Wirf genug Mist an die Wand, irgendwas bleibt schon hängen' angewandt. Es lassen sich jede Menge Einflüsse erkennen, die aber allesamt Macken haben und kein reizvolles Ganzes ergeben. Grafik, Steuerung, Spielablauf - alles wirkt lieblos und die paar guten Ansätze gehen konsequent im Mittelmaß unter. Der Film mag ganz gut sein, das Spiel dazu braucht aber niemand.



DS Gute Idee: Beim Teamwork zeigt je ein Screen einen Charakter.

DER GOLDENE KOMPASS

- » 11 Szenarien, teilweise neu erfunden
- » 3 spielbare Charaktere: Lyra, Iorek, Pan
- » je nach Figur mehr Schwerpunkt auf Action oder Abenteuer
- » DS-Fassung hat eigene Levels
- » Filmausschnitte führen Story weiter

SYSTEM-VERGLEICH

Im Direktvergleich sehen PS3 und Xbox 360 am besten aus, allerdings für ihre Verhältnisse nur mäßig – auf Wii und PS2 wird die Hardware verhältnismäßig besser genutzt. Das DS-Modul fällt in allen Belangen ab.



PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	51 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	4 von 6	
Sound	7 von 10	

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	51 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	51 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	51 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	4 von 7	
Sound	7 von 10	

PSP		SPIELSPASS
Singleplayer	5 von 10	51 von 100
Multiplayer	-	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	4 von 10	47 von 100
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	3 von 7	
Sound	6 von 10	



Wii Das langwierige Balancieren fragt bei Wii und PS3 die Bewegungssensoren ab.



PSP Fantasy-Eisbär Iorek steuert sich träge und langweilt mit faden Prügeleien.

Boulder Dash Rocks

23 Jahre läuft er schon durch unterirdische Labyrinthe und sammelt glitzernde Diamanten, die den Weg in den nächsten Abschnitt öffnen. Die Rede ist von Rockford, mit dem Ihr über einhundert Levels meistert. Das Einsacken der Edelsteine gestaltet sich gefährlich: Felsen stürzen herab, Monster patrouillieren unter Tage und wuchernde Amöben versuchen Rockford zu verschlingen.



Im 'Route Race'-Modus zeichnet Ihr via Stylus einen Pfad ein, den Euer Held abläuft – hier heißt es, bis ins Detail vorauszuplanen. Nett, aber nicht sehr abwechslungsreich und mitunter frustrierend, da Ihr Euch in Sackgassen manövrieren könnt. *os*



INFOS

System	PSP / DS
Entwickler	First Star Software, USA
Hersteller	10tacle
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

DS – SPIELSPASS 68 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

Disgaea: Afternoon of Darkness

Die PSP-Neuauflage von "Disgaea" ergänzt Nippon Ichi mit Ad-hoc-Funktionen (Duell und Schatztausch) sowie einer zweiten Handlung, in der anstelle von Unterwelterbe Laharis dessen Freundin Etna die Hölle erobert. Ansonsten erwartet Euch bewährte Taktikkost: Ihr beweist Euch abwechselnd in den Kämpfen der Handlung und Spezialmatches, in denen man etwa Items verbessert oder sich beim Dämonenrat Respekt verschafft – dann wird neue Ausrüstung bewilligt. Neben dem Einsatz der zahlreichen Talente gilt es Geokräfte zum eigenen Vorteil zu nutzen und mit Geosteinen Magie-Combos zu entfesseln. Fans der PS2-Vorlage bekommen aber zu wenig Neues geboten. *oe*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Nippon Ichi, Japan
Hersteller	THQ
Genre	Strategie
Termin	in Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

MANIAC HOT

PSP – SPIELSPASS 86 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	7 von 10

Dragoneer's Aria

Der böse Drache ist wieder da, nur Valen Kessler und seine Freunde können ihn stoppen: "Dragoneer's Aria" wirkt von Beginn an wie ein Rollenspiel von der Stange, das Euch mit unspektakulär in Szene gesetzter Handlung, linearen Sprints von einem Palaver zum nächsten und dem recht trägen Ablauf langweilt. So ziehen sich gewöhnliche Kämpfe schon mal zehn Minuten in die Länge und wer flott durchs Gelände hetzen will, muss das mit schwer verdienter Mana bezahlen – Nervereien wie diese gibt's en masse. Mit Item-Kreation und vielen Talenten besitzt das Abenteuer zwar Potenzial, die trockene Optik und starren Charaktere lassen aber kaum Spannung aufkommen. *oe*





INFOS

System	PSP
Entwickler	Hit Maker, Japan
Hersteller	Koei
Genre	Rollenspiel
Termin	Februar 2008
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

PSP – SPIELSPASS 58 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

Geometry Wars: Galaxies

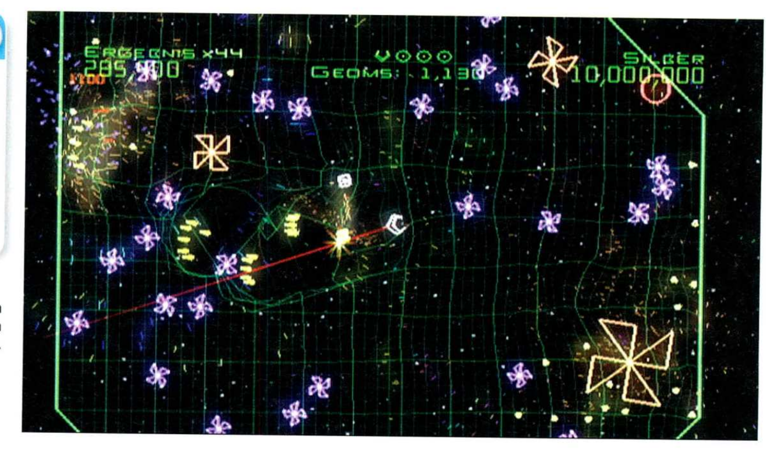


INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Kuju Entertainment, England
Hersteller	Vivendi
Genre	Shoot'em-Up
Termin	18. Januar
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Gelungenes Update der Rundum-Ballerei mit intelligenten Erweiterungen, das aber seine Low-Budget-Herkunft nicht ganz abschüttelt.



Wii Die großen Feinde splitten sich bei Treffern nach "Asteroids"-Art in kleinere Angreifer auf.

Galaxien sind auf dem Wii gerade in Mode: Während Super Mario seine Hüpfereien in die Sternenwelt verlegt hat, versucht ein Xbox-Urgestein, mit Weltraum-Krawall Remoteschwinger zu Shooter-Fans zu bekehren: "Geometry Wars" war ursprünglich das Hobbyprojekt eines Programmierers von "Project Gotham Racing 2", das aus Jux als verstecktes Bonusspiel eingebaut wurde, sich aber im Lauf der Jahre zum Download-Kulthit entwickelte. Dass aus der Popularität Kapital geschlagen wird, verwundert nicht – sehr wohl aber, dass die erste Vollpreis-Episode ausgerechnet auf Nintendo-Hardware landet.

Farben und Formen

Das bewährte Grundprinzip hat sich nicht geändert: Als kleines Vektorraumschiff düst Ihr über ein abgegrenztes Spielfeld und ballert mittels klassischem "Robotron"-Rundumschuss alle abstrakten Feinde weg. Puristen freuen sich, dass der Classic Controller unterstützt wird, auch wenn der eine kleine Tücke offenbart: Weil das Gehäuse rund um die Sticks achteckig geformt ist, verreißt Ihr im Eifer des Gefechts schon mal versehentlich die Richtung. Alternativ bleibt Ihr bei Remote und Nunchuk, dann hilft eine Ziellinie auf dem Bildschirm beim Anvisieren. Das klappt zwar auf Anhieb nicht ganz so gut, man findet sich aber schnell damit zurecht – nur in hektischen Situationen zielt Ihr mal vorbei.

Während das von der Xbox 360 geschätzte "Retro Evolved" unverändert blieb, erwarten Euch im Galaxien-Modus über 60 Variationen: Mal sorgen eigenwillige Spielfeldformen für Abwechslung, mal müsst Ihr Euch mit frischen Gegnertypen auseinandersetzen. Eine zusätzliche taktische Komponente bringt eine Drohne ins Geschehen, die Euch stets begleitet und für verschiedene Zwecke eingesetzt werden kann. Dazu braucht Ihr von Gegnern zurückgelassene 'Geoms', die den Punktemultiplikator erhöhen und zugleich als Währung dienen, mit der Ihr weitere Welten und Helferlein freischaltet.

Einige Planeten dürft Ihr gar nur besuchen, wenn Ihr sie per Link zwischen Wii- und DS-Version freigeschaltet habt. Auf dem Handheld ballert Ihr natürlich per Stylus, was wegen dem etwas gemächlicheren Spieltempo überraschend gut klappt. Allerdings wirkt die auf dem Wii spektakuläre Vektor- und Pixeloptik im Kleinformat wesentlich weniger beeindruckend, zumal beim DS das Hintergrundnetz statisch bleibt. *us*



DS Im Handheld-Format wird etwas träger und unspektakulärer geballert.

Ulrich Steppberger

"Geometry Wars" war nicht zu Unrecht der heimliche Star des Xbox-360-Startaufgebots, bis heute bin ich ein Fan der bunten Knallerei. Skeptisch war ich allerdings, ob "Galaxies" zum einen mit der Wii-Steuerung vernünftig spielbar ist (ja, auch wenn es mit dem Classic Controller besser klappt) und zum anderen genug Abwechslung bieten kann. Ganz schlüssig bin ich mir bei letztem Punkt immer noch nicht: Die vielen Planeten bieten zahlreiche neue Ideen und Feinde, aber schlussendlich bleibt's doch immer (fast) das Gleiche. Trotzdem macht es unverändert viel Spaß und gefällt auch auf dem Wii mit ansprechend knalliger Optik. Wer nicht knausrig ist und das Grundprinzip mag, der liegt mit einem Kauf sicher nicht daneben.



André Kazmaier

Als Liebhaber des Originals kann mich das Wii-Update nicht so richtig begeistern: Mehr Stages oder Gegnertypen bedeuten nicht zwangsläufig ein besseres Spiel. Außerdem haftet der Ballerei der Download-Charakter spürbar an: für zwischendurch spaßig, auf Dauer aber nicht motivierend genug. Im Zweispieler-Modus wird's zudem viel zu chaotisch. Aber immerhin kommen nun auch Zocker ohne Xbox 360 in den Genuss des kultigen Shooters.

GEOMETRY WARS: GALAXIES

- » über 60 verschiedene Levels
- » zahlreiche neue Feinde
- » Classic Controller wird unterstützt
- » Original-"Retro Evolved" ist mit dabei
- » Wii- und DS-Fassung schalten gegenseitig Boni frei

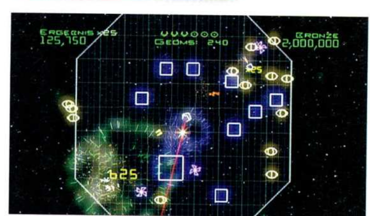
SYSTEM-VERGLEICH

So gut sich "Geometry Wars" auf dem DS auch macht, die Wii-Fassung sieht nicht nur besser und nahezu identisch zum Xbox-360-Original aus, sondern spielt sich auch flotter.

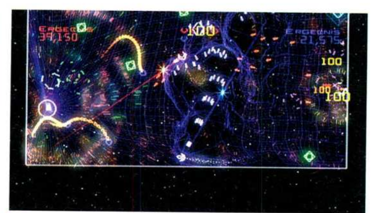


Wii		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	77 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	6 von 10	

DS		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	71 von 100
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	3 von 7	
Sound	6 von 10	



Wii Jeder Planet hat seine Eigenheiten: Hier fliegen Gegner von außen herein, während Euch Blöcke im Weg stehen.



Wii Gehen zwei Spieler gleichzeitig an den Start, wird's auf dem Bildschirm mitunter besonders chaotisch.

Wer wird Millionär? – 1. Edition

Hier steckt drin, was drauf steht – allerdings nur das Allernötigste. Intro, Spielerzahl, Fragen. Günter Jauch wollte nicht moderieren, ein virtueller Ansager muss her; von dem hört Ihr aber nur die Stimme. Das Quiz selbst klappt tadellos: Es gibt keine Ladezeiten (schließlich sind ja nur Bilddateien und Audiosampels drin), 2.000 Fragen garantieren Abwechslung.



Gesteuert wird mit dem Kreuz oder per Remote-Pointer. Leider fehlt der neue, vierte Joker und die 'Auswahlfrage' wurde ins Menü ausgelagert. Für satte 60 Euro werden Fans der TV-Vorlage minimalistisch bedient, der Rest langweilt sich. *ms*

INFOS

System	Wii
Entwickler	Route 1 Games, England
Hersteller	Ubisoft
Genre	Quiz
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

Wii — **SPIELSPASS 25 von 100**

Singleplayer	2 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	1 von 7
Sound	3 von 10

TimeShift

"TimeShift" steht auch auf der PS3 für packende Schießereien, coole Optik und einen Hightech-Anzug, mit dem Ihr die Zeit einfriert, verlangsamt oder zurückspult. Stoppt beispielsweise das Geschehen, um den zähen Gegnern die Waffe zu stibitzen und Euch so einen Vorteil zu verschaffen. Die eingestreuten Rätsel sind meist simpel, da Euer Anzug die richtige Fähigkeit oft selbst auswählt. Der Mehrspieler-Modus nutzt ebenfalls das Zeit-Feature, wenn auch in anderer Form: Neben Standardwummen gibt es hier Granaten mit manipulativen Eigenschaften. Da das Spiel zu Beginn Daten auf die Festplatte schaufelt, reduzieren sich die Ladezeiten. Gelegentliches Ruckeln und Tearing sind leider nicht zu übersehen. *mh*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Saber Interactive, Russland
Hersteller	Vivendi
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16





PlayStation 3 — **SPIELSPASS 85 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Sonic Rivals 2

Vielleicht sind die Jungs von Backbone Entertainment ja nette Leute – ich kann sie aber nicht ausstehen. Drei uninspirierte "Death jr."-Teile gehen auf ihre Kappe, jetzt liefern die Wiederholungstäter den mittelprächtigen Nachfolger zu "Sonic Rivals" ab. Das Grundkonstrukt ist identisch zum Vorgänger: Ihr saust durch 2D-Levels (nur die Grafik ist 3D) und versucht, vor Eurem Rivalen ans Ziel zu kommen. Zwischendrin lockern Bossfights das Geschehen auf. Neu sind die "Mario Bros."-inspirierten Versus-Kämpfe – wegen lahmer Attacken und unverständlicher Tode werten sie das Spiel aber nicht auf. Beim Rest gilt noch mehr als bei Teil 1: Unfaire Gegner und frustige Stellen torpedieren die rasante Hatz. *ms*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Backbone Entertainment, USA
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

PSP — **SPIELSPASS 60 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

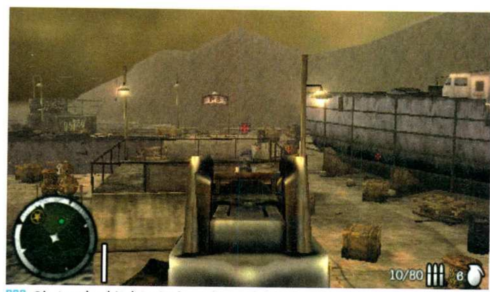
Medal of Honor Heroes 2

INFOS

System	Wii / PSP
Entwickler	Team Fusion, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-32

FAZIT

Mehr Action, aber weniger Umfang: "Heroes 2" bleibt seinen Stärken treu, will seine Schwächen jedoch nicht ausmerzen.



PSP **Die Levelarchitektur ist komplex und detailliert, aber recht überschaubar: Ihr könnt beim Startpunkt oft schon das Ziel in der Ferne erspähen!**

Erneut stürmen die Spezialkräfte des OSS deutsche Stellungen, um hinter den feindlichen Linien Verwirrung zu stiften: Diesmal gilt es, sieben Bereiche wie Strand, U-Boot-Docks und Kloster zu erobern, die im Vergleich zu den Levels des Vorgängers allerdings knapper ausgefallen sind – manchen Einsatz spielt Ihr auf Anhieb in zehn Minuten durch. Dafür hat sich Electronic Arts aber neue Elemente einfallen lassen, die mehr Abwechslung aufs Schlachtfeld bringen: An entsprechender Stelle müsst Ihr den Feind mit MG, Scharfschützengewehr und Bazooka aufs Korn nehmen. Außerdem sorgt heftiges Artilleriefeuer für zitternde Finger. Trotzdem sind die Einsätze wie beim Vorgänger spielerisch schnell ausgereizt: Ihr lauft die Checkpoints ab, entdeckt etwas abseits des Pfades zwei bis drei Bonusziele und stürmt dabei immer todesmutig dem Feind entgegen. Denn an den meisten Stellungen rücken unbegrenzt Gegner nach. Zum Glück bleiben unfaire Situationen aus, denn zwei Kameraden ballern stets an Eurer Seite – lasst sie übernehmen, wenn die Munition knapp wird! Im Ad-Hoc-Modus dürfen bis zu acht Spieler in Deathmatch, Teamkampf und Infiltration wetteifern, online tummeln sich 32 Spieler. *oe*



PSP **Erste Hilfe unnötig: Der Held erholt sich von Verletzungen.**

Oliver Ehrle

Mit den neuen Stellungsballereien bietet "Heroes 2" zwar mehr Action als der Vorgänger, fällt aber trotzdem knapper aus: Die Einspieler-Kampagne habt Ihr schon nach wenigen Stunden ausgereizt, deshalb ist "Heroes 2" definitiv ein Shooter für Gelegenheitsschützen! Online-Matches beeindrucken dank massig Mitspielern mit turbulentem Kreuzfeuer, spielen sich aber nicht so taktisch wie "SOCOM"-Schlachten: Die hakelige Steuerung hat EA nicht verbessert und die Kommunikation per Kommandomenü ist fürs Online-Getümmel zu lahm.

MEDAL OF HONOR HEROES 2

- sieben kurze, aber knackige Levels
- neues Stellungsfeuer mit spaßigem Minispiel-Charakter
- aufregende Mehrspieler-Gefechte
- nach wie vor unkomfortable Steuerung und träges Kommunikationssystem
- wenig Spieltiefe

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 70 von 100

Donkey Kong Jet Race

INFOS

System	Wii
Entwickler	Paon, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Termin	25. Januar
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Spaßiger Fun-Racer mit dem Affen-Clan – die ungewöhnliche Steuerung verlangt allerdings etwas Einarbeitungszeit.



Wii **Während den Rennen geht's heiß her: Mit "Mario Kart"-ähnlichen Gegenständen beharkt Ihr Eure Gegner oder verschafft Euch einen Vorteil.**

Ganz neu ist die Idee, dass sich ein Familienmitglied des Kong-Clans ein Jetpack umschnürt, nicht: Schon in "Donkey Kong 64" stieg Diddy mit dem feurigen Antrieb in luftige Höhen auf. Dieses Mal gleiten die Primaten zwar nur knapp über dem Boden, dafür stehen die Düsenantriebe im Mittelpunkt des Spiels.

Auf sieben Strecken (mit je zwei bis drei Variationen) liefern sich die Affen wilde Rennen. Ungewöhnlich ist dabei die Art und Weise, wie Ihr Euren Affen nach vorne peitscht: Durch Trommelbewegungen (das Spiel war ursprünglich für die "Donkey Konga"-Bongos konzipiert) beschleunigt Ihr Euren Flitzer. Habt Ihr die Maximal-Geschwindigkit erreicht, geht's relaxter zur Sache: Schlagt mit der Remote, um eine Spur nach rechts zu wechseln, haut mit dem Nunchuk zu und Ihr gleitet nach links. Bewegt Ihr beide Steuereinheiten ruckartig nach oben, springt Ihr. Und hier liegt das Hauptproblem der Affen-Raserei: Gerade beim Beschleunigen werden Eure Bewegungen oft als Sprung-Kommando missinterpretiert – das sorgt für Verwirrung im ohnehin schon etwas chaotischen Spielablauf. Wer darüber hinwegsehen kann, erhält einen kurzweiligen Fun-Racer, der durch sein Boost-System (Fässer verleihen Euch einen Geschwindigkeitsschub) mehr Tiefe parat hält als zunächst ersichtlich. *ak*



Wii **Kennt man: In einer Lore brettert Donkey durch Minenschächte.**

André Kazmaier

Nach anfänglicher Skepsis (teils nüchterne Optik, gewöhnungsbedürftige Steuerung) hatte ich doch noch viel Spaß mit der Kong-Flitzerei. Von einigen unbeabsichtigten Hüpfern abgesehen, funktioniert die Bedienung gut und macht gerade durch ihre unkonventionelle Handhabung Laune. Außerdem sorgen die Reittiere für nostalgische Gefühle bei Liebhabern der SNES-Hüpf-Vorlage. Auch grafisch steigert sich der Titel mit zunehmender Spieldauer. Vor dem Kauf solltet Ihr allerdings Probe spielen, denn jedem gefällt die Steuerung mit Sicherheit nicht.

DONKEY KONG JET RACE

- Fun-Racer mit Trommel-Steuerung
- 1 bis 4 Spieler per Splitscreen
- 16 Kong-Charaktere
- mehrere Reittiere (z.B. Enguarde) und fahrbare Untersätze aus "Donkey Kong Country" (Super Nintendo)

Wii	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 79 von 100

Half-Life 2: The Orange Box



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Electronic Arts, UK
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	17. Januar
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT
Trotz technischer Schwächen ein hervorragendes Ego-Action-Paket mit dem genialen Puzzle-Shooter "Portal".



PS3 **Neu in "Episode Two": Die dreibeinigen Hunter sind flink, robust und clever. Sie verfolgen Euch sogar in Häuser!**

Wer kann dazu schon nein sagen? In der "Orange Box" schlummern fünf Action-Kostbarkeiten, von denen (fast) jede alleine den Preis des Pakets wert wäre. Um es vorwegzunehmen: Besitzer beider HD-Konsolen (PS3 & Xbox 360) sollten zu dieser Version 'nein' sagen und zur Microsoft-Version greifen. Letztere ist technisch wesentlich sauberer und muss sich nicht gelegentliche heftige Ruckler und mitunter lange Ladezeiten ankreiden lassen. Auf der Sony-Hardware nerven diese beiden Faktoren schon mal, vor allem wenn die Bildrate bei heftigen Gefechten in die Knie geht (kommt vor allem in "Episode Two" vor), man das Zeitliche segnet und einen sich gemächlich füllenden Ladebalken ansehen muss.

Wer die Xbox-360-Fassung (Test in Ausgabe 11/07) nicht als Vergleichsmaßstab kennt, wird sich an den beiden Punkten jedoch nicht weiter stören. Für sich alleine betrachtet liegen die PS3-Ladezeiten im noch erträglichen Rahmen; die Ruckler fallen dank des insgesamt gemäßigten "Half-Life 2"-Tempos weniger ins Gewicht als bei Highspeed-Shootern.

Aber es gibt nicht nur Negatives zu vermelden: Die PS3-Version wurde mit einer praktischen Quicksave-Funktion ausgestattet – einfach die Start-Taste länger gedrückt halten. Ansonsten gelten die gleichen Aussagen, die ich beim Test der Xbox-360-Fassung getroffen habe: "Episode One" ist der Durchhänger des Pakets und "Portal" schlichtweg grandios. Die deutsche Version kommt geschnitten in den Handel: blutärmer und mit sich auflösenden humanoiden Feinden. *os*

Oliver Schultes
Schade, die PS3-Fassung der "Orange Box" erreicht nicht ganz das exzellente Niveau der Xbox-360-Version. Immer wieder auftretende Ruckler und saftige Ladezeiten kosten dem Action-Epos Spielspaß-Punkte. Abgesehen davon ist die Shooter-Collection über alle Zweifel erhaben: Umfang, Spieltiefe, Physik-Modell, Spannungsaufbau und Story setzen bei den drei "Half-Life 2"-Teilen Maßstäbe. Die innovative 3D-Knobelei "Portal" lässt niemanden kalt und mit "Team Fortress 2" gibt's monatelange Online-Gaudi obendrauf.

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX
- **5 Spiele enthalten: "Half-Life 2", "Half-Life 2: Episode One & Two", "Portal" und "Team Fortress 2"**
- **Quicksave per Start-Taste möglich**
- **wurde nicht von "Half-Life 2"-Erfinder Valve, sondern EA UK entwickelt**

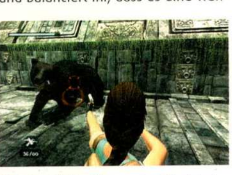
PlayStation 3

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	10 von 10

SPIELSPASS 91 von 100

Tomb Raider: Anniversary

Lange musste sie warten, jetzt bekommt die Nintendo-Gemeinschaft endlich ihr "Tomb Raider: Anniversary". Die halbjährige Verspätung gegenüber der PS2-Version wird mit exklusiven Inhalten entschädigt: Wo sich im Sony-Pendant eine Tür noch via schlichter Hebelbetätigung öffnen ließ, müsst Ihr jetzt erst Zahnräder in ein Getriebe einsetzen. An einer anderen Stelle muss Lara ihre Fähigkeiten als Archäologin unter Beweis stellen und mit Wischbewegungen der Remote Reliefs vom Staub befreien. Die neuen Geschicklichkeits- und Rätseleinlagen sind nett, aber im Vorbeigehen gemeistert. Ganz im Gegensatz zu den Klettereinlagen, die im Vergleich zur PS2-Version unangetastet blieben. Immer noch springt, hangelt und balanciert Ihr, dass es eine wahre Freude ist. Die wird lediglich von der umständlicher zu bedienenden Kamera getrübt. Zwar könnt Ihr das virtuelle Auge mit einem Knopfdruck hinter Euch zentrieren; um Euch umzuschauen, müsst Ihr jedoch den C-Button gedrückt halten und zusätzlich mit der Remote in die gewünschte Richtung zeigen. Die Schusswechsel laufen ebenfalls anders ab: Wie bei "Metroid Prime 3" könnt Ihr Feinde aufschalten, trefft aber nicht mehr automatisch ins Schwarze. Funktioniert ordentlich, Übersichtsprobleme gibt's aber wie gehabt. Grafisch kommt das Wii-Abenteuer einen Tick schärfer daher als das Sony-Gegenstück – sehr schön! *ak*



Wii **Eure Bleispritzen müsst Ihr jetzt gezielt mit der Remote setzen.**

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

System	PS2 / 360 / Wii / PSP
Entwickler	Crystal Dynamics, USA
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

DS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 85 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Goldene Kompass, Der	51	1	-	einstellbar	einstellbar	Surround	-	-	-	mittel	50 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Burnout Paradise	87	1	2-8	Deutsch	Deutsch	-	X	-	Lenkrad, Kamera	mittel	70 Euro
Goldene Kompass, Der	51	1	-	einstellbar	einstellbar	-	X	-	-	mittel	70 Euro
Half-Life 2: The Orange Box	91	1	2-16	einstellbar	einstellbar	X	-	-	-	einstellbar	70 Euro
TimeShift	85	1	2-16	Deutsch	Deutsch	X	X	X	-	einstellbar	60 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Burnout Paradise	87	1	2-8	Deutsch	Deutsch	-	X	Lenkrad, Kamera	mittel	70 Euro
Goldene Kompass, Der	51	1	-	einstellbar	einstellbar	-	X	-	mittel	70 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Donkey Kong Jet Race	79	1-4	-	-	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	mittel	50 Euro
Geometry Wars: Galaxies	77	1-2	-	-	einstellbar	Surround	X	X	X	Classic Pad	mittel	40 Euro
Goldene Kompass, Der	51	1	-	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	-	mittel	60 Euro
Link's Crossbow Training	63	1-4	-	-	einstellbar	Stereo	X	X	X	Zapper	mittel	30 Euro
Tomb Raider: Anniversary	85	1	-	einstellbar	einstellbar	Surround	X	X	X	-	einstellbar	55 Euro
Wer wird Millionär? - 1. Edition	25	1-2	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	X	-	-	mittel	60 Euro
Zack & Wiki: Der Schatz vor Barbaros	80	1	-	-	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	schwer	50 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Disgaea: Afternoon of Darkness	86	1-2	-	-	Englisch	Englisch	mittel	40 Euro
Dragoneer's Aria	58	1-4	-	-	Englisch	Englisch	mittel	40 Euro
Goldene Kompass, Der	51	1	-	-	einstellbar	einstellbar	mittel	40 Euro
Medal of Honor Heroes 2	70	1-8	2-32	-	Deutsch	Deutsch	einstellbar	40 Euro
Sonic Rivals 2	60	1-2	-	-	Englisch	einstellbar	schwer	40 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Boulder Dash Rocks	68	1-2	-	-	-	einstellbar	schwer	40 Euro
Ferrari Challenge	80	1-4	-	X	englisch	deutsch	einstellbar	45 Euro
Geometry Wars: Galaxies	71	1-2	-	X	-	einstellbar	mittel	30 Euro
Goldene Kompass, Der	47	1-2	-	X	-	einstellbar	mittel	40 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Clipping

Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spiellandschaft abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte jedoch plötzlich auf oder brechen weg, was gerade bei PSone-Spielen üblich war.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. Bei "Soulcalibur Legends" (rechts) dagegen verschwindet das wuchtige Schwert 'Soul Edge' in der Umgebung. Ohne diese tolerante Kollisionsabfrage würde der Held jedoch an zahlreichen Stellen anecken oder sich sogar verkeilen und steckenbleiben.

50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

Force Feedback

Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD



(Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch nichts.

NPC



Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trefft Ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed".

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen.
Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

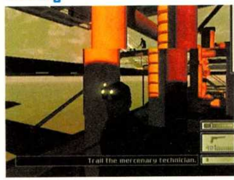
Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. Ebenso entstehen menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder Lichtreflexionen (Light Mapping).

ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus

360



360 Neues aus dem Gural-System: Die Fahndung nach den Illuminus wird mit zahlreichen Filmschnipseln in Szene gesetzt.



360 Ein Flüchtlingslager in Bedrängnis: Euer Team schlägt eine Schneise in die Monsterfront und befreit die neue Guardian-Kollegin Laia Martinez.

Das Sega-Mutterschiff versorgt die Guardians mit umfangreichem Nachschub: Ein Jahr nach der Erstveröffentlichung von "Phantasy Star Universe" kommt die Erweiterung "Ambition of the Illuminus" auf Xbox Live. Das Add-on bringt zahlreiche Neuerungen ins Spiel: Die Charaktere lassen sich vielfältiger gestalten sowie mit neuen Talenten und Waffen ausrüsten, zudem gibt es frische Lobby-Elemente wie das Casino Voloyal. Hier treffen sich die Guardians, um nach anstrengenden Einsätzen bei einer Runde Roulette oder am Einarmigen Banditen zu entspannen – damit kommt auch mehr Atmosphäre ins Spiel.

Am interessantesten ist aber die neue Handlung mit zahlreichen Missionen, die sowohl trainierte Profis als auch Neulinge spielen dürfen: Die Schlachten mit der außerirdischen Lebensform Seed und den Humanfundamentalisten Illuminus haben das Gural-System ins Chaos gestürzt, Städte wurden verwüstet und die wenigen Überlebenden fristen ihr Dasein in Flüchtlingslagern. Auf der Suche nach den Hintergründen durchforstet Ihr neue Levels wie die düsteren Ruinen von Rozenom und die verzwickten Granigs-Minen, wo Ihr auf zusätzliche Verbündete wie Guardian Laia Martinez, aber auch allerlei Ungeheuer trefft. Es gilt, Freunde in die Todeszonen zu geleiten, Hinweise zu bergen und nach verschollenen Helfern zu suchen. Zahlreiche Handlungsszenen und Nachrichtensendungen sorgen für eine opulente Präsentation der erweiterten Einspielerkapitel. Daneben gibt es zahlreiche Mehrspieler-Einsätze für erfahrene Guardians zu entdecken. Sega spielt mit offenen Karten: Alle Elemente von "Ambition of the Illuminus" sind in den Menüs der Lobby farblich markiert und lassen sich so leicht der Erweiterung zuordnen.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Hersteller Sega
Preis ca. 20 Euro

NEUERUNGEN	LOHNT ES SICH?
» umfangreiche Handlung	Pflichtkauf
» erweiterte Lobby	**Für Fans**
» mehr Charaktervielfalt	Uninteressant

KURZMELDUNGEN

DOWNLOADS • Nintendo hat ein paar kleinere Updates für das Wii-Menü veröffentlicht. Automatisch bekommt Ihr den überarbeiteten Shop, bei dem Ihr künftig nicht mehr lange warten müsst, um die aktuellen Neuheiten zu sehen. Für spendable Naturen ist die Geschenk-Funktion gedacht. Mit der könnt Ihr Virtual-Console-Titel kaufen und Freunden schenken – die bekommen dann eine Nachricht auf ihrem Wii und können das entsprechende Spiel gratis downloaden. Das Fotokanal-Update kriegt Ihr umsonst im Shop: Stellt nun ein Lieblingsbild als Menü-Symbol ein. Bedeutsamer ist eine Änderung, wenn Ihr Musikuntermalung bei Slideshows mögt: MP3s werden künftig nicht mehr unterstützt, dafür benötigt Ihr jetzt AAC-Dateien – die liefern zwar bessere Klangqualität, sind dafür aber nicht so gängig.

DOWNLOADS • Die Spendierhosen hat auch Midway an: Das in Kürze erscheinende erste Map-Pack für "Stranglehold" enthält gleich zehn Karten für Mehrspieler-Partien – Xbox-360-Besitzer können damit auch noch zehn weitere Achievements mit insgesamt 250 Punkte freispielen. Wann genau das Angebot startet, steht noch nicht fest – auch ob es mit der deutschen Fassung funktioniert, ist derzeit unklar.

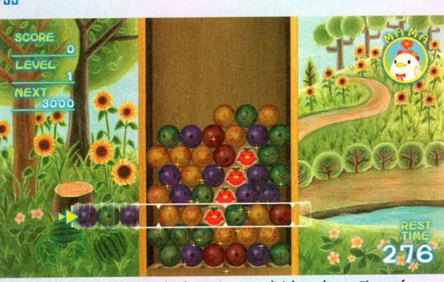
DOWNLOADS • Eines der ungewöhnlichsten Angebote im PlayStation Store bekommt Nachwuchs: Zur stylischen 'Lebenssimulation' "flOw" erscheint in Kürze ein Erweiterungspack mit einer neuen Kreatur, die bevorzugt in orangefarbenen Gewässern schwimmt. Zudem wird die kommende Rumble-Funktion unterstützt, Ihr könnt zu viert gleichzeitig entspannen und Screenshots schießen. Nicht weltbewegend, aber für Liebhaber eine tolle Sache.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Piyotama

PS3



PS3 Weil Ihr mit jeder Verschiebung immer gleich mehrere Eier auf einmal umschichtet, sind Kombinationen gar nicht so einfach zu planen.

Was war zuerst da – die Henne oder das Ei? Die Frage klärt auch "Piyotama" nicht, allerdings habt Ihr hier eine Menge mit den Erzeugnissen des Federviehs zu tun. In dieser Variante des klassischen 'Reiht Kugeln aneinander'-Knoblers fallen ständig Eier hinab, die Ihr durch seitliches Verschieben einer Reihe oder simples Schütteln des Sixaxis-Controllers farblich gruppiert. Das ist kurzfristig witzig, aber auf Dauer abwechslungsarm, zumal die Spielmechanik direkte Manipulationen unnötig kompliziert macht.

PIYOTAMA
Hersteller Sony
Preis ca. 5 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Putzige Hülle, aber wenig dahinter – die nette Knobelei wird mangels Tiefgangs bald monoton.



Film ab: der Video-Marktplatz ist da

360



360 HD ist Luxus: Für die hohe Auflösung müsst Ihr zusätzliche Punkte abdrücken.

DOWNLOADS • Nach langer Wartezeit können sich endlich auch Nicht-US-Amerikaner manchmal den Weg zur Videothek sparen. Seit dem 11. Dezember steht der Videomarktplatz in Europa zur Verfügung – allerdings nicht überall: Im deutschsprachigen Bereich gilt das Angebot nur in Deutschland; Schweiz und Österreich müssen (noch) draußen bleiben.

Das Startangebot beschränkt sich zwar auf Warner-Filme, doch unter den 21 Titeln finden sich einige Hochkaräter mit der Schlachtplatte "300" als neuestem Streifen. Wunschlos glücklich werden Cineasten allerdings nicht. Die HD-Variante mit 720p-Auflösung ist nur teilweise verfügbar und kostet zusätzlich – je nach Alter und Marktwert werden schon mal mehr als sechs Euro fällig. Auch beim Ton gibt es Einschränkungen, so werden einige Titel nur mit Stereoklang ausgeliefert. Etwas skurril fällt die eigentlich lobenswerte Vorschau-Funktion aus: Die könnt Ihr zwar per Direkt-Stream sofort nutzen, allerdings wurden die Dateien aus Übertragungsgründen stark komprimiert – Rückschlüsse auf die tatsächliche Bildqualität sind damit unmöglich. Behalten dürft Ihr die Streifen nicht: Nach dem Download habt Ihr zwei Wochen Zeit, den Film anzusehen. Habt Ihr damit begonnen, bleiben Euch 24 Stunden, um zum Abspann zu kommen, danach werden die Daten gelöscht.

Trotzdem, ein Anfang ist gemacht. Doch bis der Video-Marktplatz einen wirklich großen Nutzen bringt, sind noch eine Reihe Verbesserungen und vor allem mehr Angebote notwendig – hoffentlich geht nicht alles im unvermeidlichen Lizenz-Dschungel unter.

Neue Download-Spiele: Ende November / Anfang Dezember

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Destruction Derby	Sony	PS3 / PSP	PSone	Fröhliche Schrottplatzraserei – kurzfristig launig, aber doch inzwischen arg veraltet.	5 €	5 von 10
G-Police	Sony	PS3 / PSP	PSone	Ambitionierte SciFi-Helikopter-Ballerei, die an überforderter Technik leidet.	5 €	6 von 10
High Stakes on the Strip	Sony	PS3	-	Ansprechend präsentierte Casino-Simulation, allerdings nur für Poker-Fans.	8 €	6 von 10
Kula World	Sony	PS3 / PSP	PSone	Ideenreiche Murmel-Rollerei mit guten Ideen und ordentlichem Umfang.	5 €	7 von 10
Piyotama	Sony	PS3	-	Nette, aber zu unstrukturierte Knobelei ohne Tiefgang (Test auf Seite 55).	5 €	5 von 10
Arkadian Warriors	Vivendi	360	-	Solider "Untold Legends"-Verschnitt, dem etwas Feinschliff abgeht (Test auf Seite 56).	10 €	6 von 10
Asteroids & Asteroids Deluxe	Atari	360	Arcade	Ballert auf Steinbrocken, die sich teilen: Nicht gerade leichte Retro-Schießerei im Doppelpack und mit nett anzusehender Techno-Variante.	10 €	5 von 10
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Vivendi	360	Xbox	Klassische Hüpferei mit dem beliebten Zottel: Selbst für eine Xbox technisch etwas bieder, doch die Jump'n'Run-Action hat sich gut gehalten.	15 €	7 von 10
Crimson Skies: High Road to Revenge	Microsoft	360	Xbox	Für Flieger-Asse, denen "Ace Combat" zu unpersönlich ist: Doppeldecker-Balleraction mit Tiefgang und ansehnlicher Optik.	15 €	7 von 10
Fable	Microsoft	360	Xbox	Immer noch reizvolles 'Was wäre wenn?'-Rollenspiel mit viel Charisma.	15 €	9 von 10
Fahrenheit	Atari	360	Xbox	Toll präsentiertes Adventure mit interessanten Ideen, dem am Ende etwas die Luft ausgeht.	15 €	8 von 10
Fuzion Frenzy	Microsoft	360	Xbox	Mächtig missratene Minispielsammlung: konfus, langweilig, einfach doof.	15 €	3 von 10
GripShift	Sidhe	360	PSP	Nüchtern gemachte, aber witzige Mischung aus Renn- und Sammelspiel.	10 €	7 von 10
Halo	Microsoft	360	Xbox	Der erste Auftritt des Master Chief hat zwar einige Längen, ist aber immer noch wuchtig.	15 €	8 von 10
Psychonauts	Majesco	360	Xbox	Originelle 3D-Hüpferei, die mit einer grandiosen Präsentation auftrumpft.	15 €	8 von 10
Sensible World of Soccer	Codemasters	360	Amiga	Retro-Fußball der ersten Güteklasse mit gelungenem Grafik-Update (Test auf Seite 56).	10 €	8 von 10
Undertow	Chair	360	-	Latent konfuse und futzelige Multiplayer-Ballerei, gut für zwischendurch (Test auf Seite 56).	10 €	6 von 10
Baseball Stars 2	SNK	Wii	Neo Geo	Gelungene Simulation des US-Nationalsports, der für Interessierte eine Menge bietet.	9 €	8 von 10
Bubble Bobble	Taito	Wii	NES	Charmanter Geschicklichkeitsklassiker, der auch heute noch eine Menge Spaß macht.	5 €	7 von 10
Cybernator	Konami	Wii	SNES	Knackig schwere Roboterballerei – für Zocker, die auf harte Nüsse stehen.	8 €	7 von 10
Dynastic Hero	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Sehr guter "Wonderboy in Monsterland"-Klon in anderem Gewand und mit 60 Hz.	8 €	8 von 10
King of Fighters '94	SNK	Wii	Neo Geo	Veraltete 2D-Klopperei für Sammler, die Nachfolger sind besser.	9 €	6 von 10
Light Crusader	Treasure	Wii	Mega Drive	Isometrischer "Diablo"-Urahn – etwas nüchtern, aber unterhaltsam zu spielen.	8 €	6 von 10
Pokémon Snap	Nintendo	Wii	N64	Originelle, aber etwas simple Foto-Safari für Fans der Knuddelmonster (Test auf Seite 57).	10 €	6 von 10
Rolling Thunder 2	Namco	Wii	Mega Drive	Sidescroll-Action von der Stange – nett, aber nichts besonders.	8 €	6 von 10
Mega Man 2	Capcom	Wii	NES	Feine Fortsetzung der kniffligen Jump'n'Shoot-Serie – Fans freuen sich, dem Rest ist's egal.	5 €	6 von 10
Top Hunter	SNK	Wii	Neo Geo	Witzig inszenierte Sidescroller-Prügelei mit einigen originellen Ideen (Test auf Seite 57).	9 €	6 von 10

Stand vom 19.12.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Sensible World of Soccer

360



360 So müssen Grafik-Updates für Oldies aussehen: Der Charme der Vorlage bleibt erhalten und wird nicht mit Polygon-Quatsch erschlagen.

Zu Heimcomputer-Zeiten herrschte ein Glaubenskrieg: War nun "Kick Off" oder "Sensible Soccer" das bessere Fußball? Beide hatten Winzsprites und Simpelsteuerung (nur einen Knopf für alles) – und boten viel Spielspaß. Während "Kick Off" verschollen ist, darf nun eine neue Generation den Reiz des Pixelkicks "Sensible World of Soccer" erleben. Der Live-Arcade-Download hat keine echten Spielernamen mehr, aber sonst stimmt's: tonnenweise Spielmodi, flotte Matches, Online-Duelle und eine putzige Grafik – für Retro-Fans reicht das als Empfehlung, alle anderen sollten ein Probematch machen.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
Hersteller Codemasters
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Spaßige Simpelbolzerei – ideal für alle, denen "PES, "FIFA" & Co. zu kompliziert sind.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Arkadian Warriors

360



360 Wo bin ich (Teil 1)? Tauchen mehrere Gegner auf, wird's wegen großer Treffereinblendungen schnell unübersichtlich.

Auf der Xbox 360 gibt es erstaunlich wenige Keilereien nach dem "Untold Legends"-Rezept – kein Wunder, dass sich findige Publisher diese Lücke zu Nutze machen und sie mit Live-Arcade-Titeln füllen wollen. Die "Arkadian Warriors" lassen kaum eine Genre-Konvention aus: Die Oberwelt, auf der Ihr Aufträge einholt, gegnerverseuchte Dungeons, einfaches Knöpfchen-drück-Kampfsystem, Charakter-Auflevelung und, und, und... Das spielt sich ganz ordentlich, ist aber mit einem biederen Animestil versetzt, nicht immer übersichtlich und wirkt einfach wie Stangenware – aber immerhin mit guter Qualität.

ARKADIAN WARRIORS
Hersteller Vivendi
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Unspektakuläre, aber gut gemachte Dungeon-Klopperei ohne echte Höhen und Tiefen.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Undertow

360



360 Wo bin ich (Teil 2)? Besitzer von kleineren Fernsehern tun sich schwer, ihren Winztaucher im Ballerchaos aufzuspüren.

Team-basierte Shooter wie "Battlefield" erfreuen sich wachsender Beliebtheit – wie gut funktioniert das Prinzip aber, wenn es in eine 2D-Ebene mit kleinen Figuren und ungewohnter Unter-Wasser-Umgebung verpflanzt wird? Nimmt man "Undertow" als Beispiel, lautet die Antwort 'einigermaßen'. Dass Ihr mit Euren "Robotron"-mäßig ballernden Tauchern Basen einnehmen und verteidigen müsst, ist okay. Eine dröge Solokampagne und die nur auf Großbild-TVs gut erkennbaren Figuren erweisen sich allerdings als nervig – dafür geht mit 16 Leuten online ganz schön was ab.

UNDERTOW
Hersteller Chair
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Taktisch angehauchte Rundum-Ballerei, die eher auf Multispieler-Runden ausgelegt ist.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Snakeball

PS3



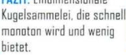
PS3 Bunt und flüssig ist die "Snakeball"-Optik zweifelsohne – allerdings gibt's auch kaum was darzustellen, das auf Dauer interessant wäre.

Stellt Euch Folgendes vor: Ihr wärt ein knuffig aussehender Roboter und habt nur eine Aufgabe – bunte Kugeln aufsammeln und sie in ein Tor packen, bevor sie andere Rivalen erwischen. Wäre das nicht auf Dauer ziemlich langweilig? Genau dies ist das Problem von "Snakeball", denn obwohl es verschiedene Spielmodi gibt, reduzieren die sich sehr schnell auf obige Tätigkeit. Weil auch die Bonbon-Grafik mangels interessanter Umgebungen kaum Abwechslung bietet und die tranige Steuerung so manche Kollision unvermeidbar macht, ist's nur für den schnellen Spaß zwischendurch geeignet.

SNAKEBALL
Hersteller Sony
Preis noch nicht bekannt

SPIELSPASS

FAZIT: Eindimensionale Kugelsammelei, die schnell monoton wird und wenig bietet.





TEST DOWNLOAD-SPIEL

Pokémon Snap

Wii (N64)



Wii Ist er nicht süß? Pikachu und die anderen Sammelmonster bezaubern Fans mit ihrem Charme – auch in 3D.

Traditionell veröffentlicht Nintendo 'echte' "Pokémon"-Abenteuer nur auf Handhelds, stationäre Konsolen bekamen nur Ableger oder eine Endzeit-Variante davon spendiert. Das zweite N64-Modul stellte dabei nicht die Kämpfe der Monster in den Vordergrund, sondern machte Euch zum virtuellen Kameramann. Bei "Pokémon Snap" ist es Eure Aufgabe, mit einem Elektrowägelchen auf festgelegten Bahnen durch verschiedene Landschaften zu rollen und via Kamera verschiedene Pokémon zu knipsen. Knapp 60 Arten tummeln sich mehr oder weniger versteckt in den bunten Umgebungen und müssen teilweise erst durch Tricks aus ihrer Deckung gelockt werden. Die Grafik ist inzwischen etwas altbacken, aber der knuddelige Cartoon-Stil der Vorlage kommt auch heute noch prima rüber. Die Ego-Knipserei war und ist nicht sonderlich tiefgründig, doch alternative Routen und einige freispielbare Hilfsmittel sorgen für ausreichend Abwechslung.

Mit einem echten "Pokémon"-Abenteuer kann "Snap" nicht mithalten, aber als vergnüglicher Spaß für Groß und Klein taugt's – und besser als das dröge Wii-"Battle Revolution" ist's auf jeden Fall.

POKÉMON SNAP

Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

FAZIT: Putzige Foto-Safari, die vom Charme der Knuddelmosnter lebt - simpel, aber spaßig.

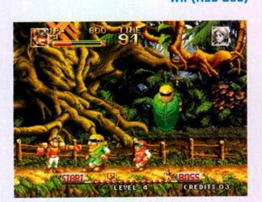
SPIELSPASS 6 von 10

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Top Hunter

Wii (Neo Geo)

Bitmap-Freunde geraten bei den liebevoll gestalteten Landschaften in Verzückung: "Top Hunter" sieht zwar nicht ganz so gut aus wie "Metal Slug", erinnert aber daran. Allerdings räumt Ihr die Pixelfeinde nicht mit Wummen aus dem Weg, sondern setzt Eure Fäuste ein. Außerdem könnt Ihr zwischen Vorder- und Hintergrundebene wechseln, was im Leveldesign für einige gewitzte Aufgaben genutzt wird. Der beste Neo-Geo-Titel ist "Top Hunter" nicht, aber als spaßiger Actionhappen lohnt der Download.



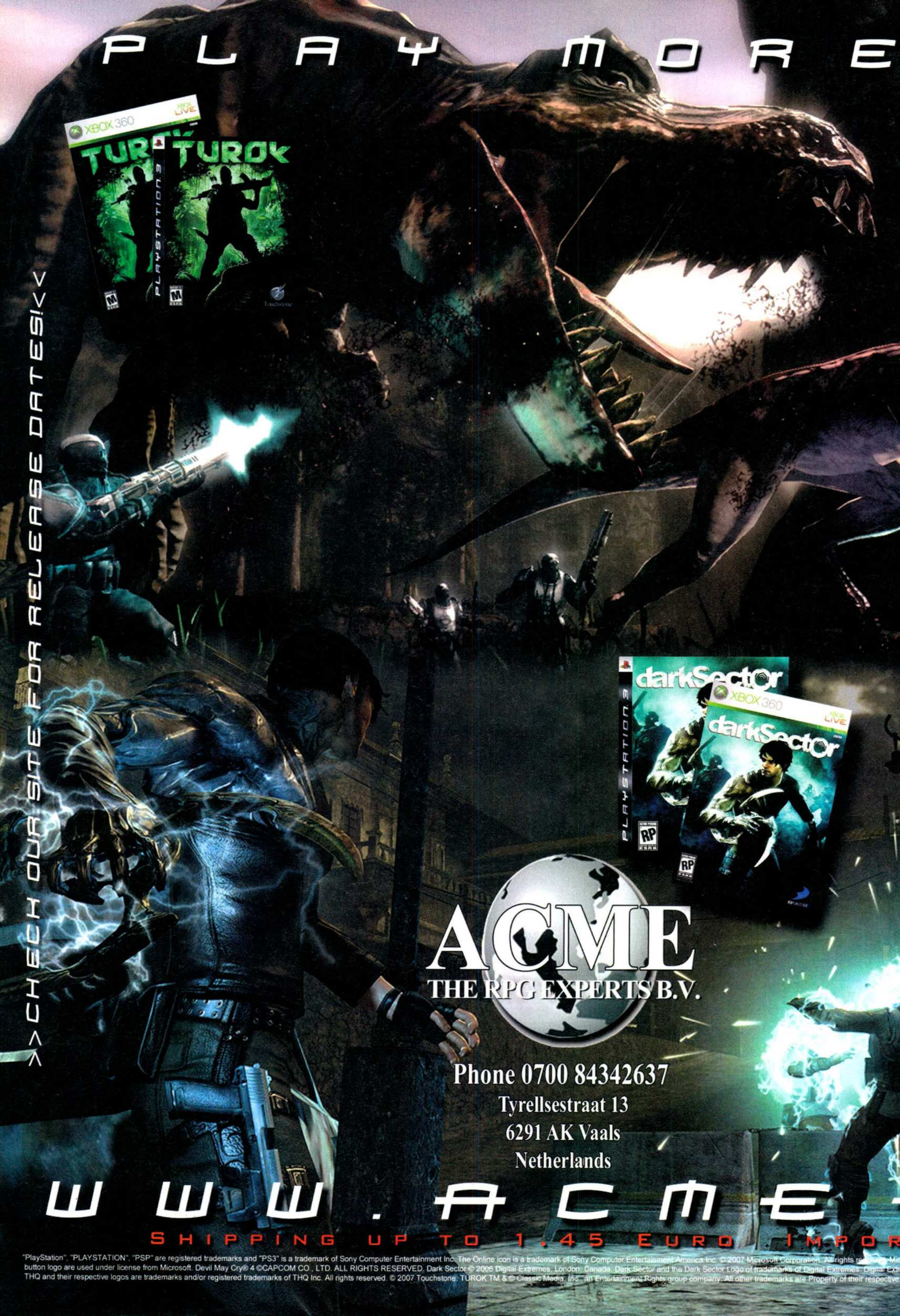
TOP HUNTER

Hersteller SNK
Preis 9 Euro

FAZIT: Nette Sidescroll-Action im Stil von "Metal Slug" samt gelungenen Levels.

SPIELSPASS




PLAY MORE
>>CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES!<<
XBOX 360
TUROK
PLAYSTATION 3
darkSector
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
WWW.ACME
SHIPPING UP TO 1.45 EURO
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PSP" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2007 Microsoft Corporation. All rights
button logo are used under license from Microsoft. Devil May Cry® 4 ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Dark Sector © 2006 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector Logo of trademarks of Digital Extremes.
THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. © 2007 Touchstone. TUROK TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All other trademarks are Property of their respective


& PAY LOW
XBOX 360
FRONTLINES
FUEL OF WAR
PLAYSTATION 3
FRONTLINES
FUEL OF WAR
THQ
PLAYSTATION 3
XBOX 360
DEVIL MAY CRY
CAPCOM
...AND THERE IS SO MUCH
MORE TO COME IN 2K8!
ONLINE.NL
VIDEOGAMES FROM USA AND JAPAN!
x, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, Xbox Live logo, Windows and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of the Microsoft group of companies. Games for Windows and the Windows Vista start
he Digital Extremes Logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. All Rights Reserved. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. © 2007 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Kaos Studios.
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT.

IMPORT

STEUERN WIE ANNO DAZUMAL

GAMES/ZUBEHÖR • Zur Neuauflage des Steinchenabbau-Klassikers "Arkanoid" hat Taito als erster Third-Party-Hersteller ein Zubehör für den DS entwickelt, das den GBA-Slot der Mobilkonsole nutzt. Steckt Ihr das (in mehreren Farben erhältliche) Paddle ein, könnt Ihr den Schläger traditionell durch analoge Drehbewegungen fein positionieren. Das verleiht Retrocharme, ist aber kaum mehr als ein gewitztes Gimmick. Immerhin ist Nachschub angekündigt: Auch das demnächst erscheinende neue "Space Invaders" dürft Ihr so spielen.



SAMMLERSTÜCK AUS KOREA

GAMES • Die Xbox-exklusive "Kingdom under Fire"-Serie ändert in doppelter Hinsicht ihren Kurs: Weg vom Strategiekoloss mit Massenkämpfen hin zum Action-RPG lautet die spielerische Devise – Schluss mit dem Mauerblümchen-Image das Motto in puncto Vermarktung. Die koreanische 'Limited Edition' ist eine Augenweide: Für gerade mal 70 Euro erhaltet Ihr seit Anfang Dezember eine noble schwarze Box mit 360-Spiel, Xbox-Vorgänger, Artbook und schickem Shirt.



DIE MACHT SEI MIT EUCH

GAMES/HARDWARE • Dieses "Star Wars"-Gimmick zweifelsohne ein optischer Hingucker ist. Doch Preis sein zu hoch für geringen Inhalt. Lediglich vier eingebaute Spiele spielen Ihr könnt damit. Junge Padawans achtgeben müssen: Diese Titel keine alten Retro-Games sind, sondern billige Neuentwicklungen. Für umgerechnet 20 Euro Strom- und Videokabel gleich mit dabei sind. Erhältlich sein dieses hübsche Sammlerteil unter www.urbanoutfitters.com.

KAMPFSPORT-KINO

DVD • Solltet Ihr durch unseren Beat'em-Up-Schwerpunkt in dieser Ausgabe heiß auf weiteres Material rund um die Welt der Turniere und Prügelspiele geworden sein, kommt hier die Rettung: Die Matches der diesjährigen "Super Battle Opera" samt Interviews und Siegerehrung sind auf neun DVDs in Japan erschienen. Jedes Spiel wird mit einem Silberling bedacht. Für je ca. 30 Euro könnt Ihr sie bei play-asia.com bestellen, um vom Können der japanischen Profis zu lernen oder einfach die Kämpfe zu genießen.



10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Dark Sector	D3 Publisher	360	45 €	USA	Januar
Disgaea 3	Nippon Ichi	PS3	50 €	Japan	31. Januar
Draglade	Atlus	DS	30 €	USA	im Handel
Nights: Journey of Dreams	Nintendo	Wii	40 €	USA	im Handel
Patapon	Sony	PSP	40 €	Japan	im Handel
Rock Band	EA	PS2/360	45/55	USA	im Handel
Rygar: The Battle of Argus	Tecmo	Wii	35 €	USA	21. Januar
Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	PS2 / Wii	40 €	USA	8. Januar
Super Smash. Bros Brawl	Nintendo	Wii	50 €	Japan	17. Januar
Virtua Fighter 5 Live Arena	Sega	360	70 €	Korea	im Handel

IMPORT-TICKER » +++ **Klötzchen-Künstler:** In den USA gibt's seit Kurzem für Wii eine Umsetzung des beliebten Gesellschaftsspiels Jenga. +++ **Kartenkauf:** Nach Japan ist Amerika die zweite Region, in der Prepaid-Karten für den PlayStation-Store erhältlich sind. Damit können auch europäische Zocker im jeweiligen Shop einkaufen, ohne den Umweg über eine ausländische Kreditkarte gehen zu müssen. +++

Trauma Center: New Blood



INFOS

System	Wii (US-Import)
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Geschicklichkeit
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Spannendes Operations-Drama, das mit kleinen, aber feinen Verbesserungen überzeugt.



Wii Das gab's noch nicht: Bei kritischen Patienten könnt Ihr das Herz nicht mit dem Defibrilator wieder in Schwung bringen – stattdessen wird eine Massage mit bloßer Hand notwendig.

Für die meisten Leute dürfte "Legend of Zelda: Twilight Princess" der Hauptkaufgrund für den Wii gewesen sein... nicht so bei mir. Mein Must-Have für Nintendos weißes Kästchen war "Trauma Center: Second Opinion", weshalb auch ein US-Wii her musste, nachdem keiner so genau wusste, wann die deutsche Fassung erscheinen würde. Ein Jahr später ereilt mich prompt ein Déjà-vu: Mit "New Blood" gibt's die erstmals speziell für die Heimkonsole entwickelte Medizinerfortsetzung – und wieder ist noch nicht bekannt, wie lange Europäer drauf warten müssen.

Am bewährten und für die Hardware nahezu idealen Grundkonzept hat Atlus sinnvollerweise nicht herumgedoktort: Wieder führt Ihr mit der Remote die verschiedenen Operationswerkzeuge, die Ihr mit dem Nunchuk bequem und schnell auswählen könnt. Per Skalpell setzt Ihr Schnitte, mit der Spritze injiziert Ihr Schmerzmittel und andere Wirkstoffe, der Laser brennt Tumore aus und mit der Greifklammer zieht Ihr Fremdkörper aus den Wunden, bevor Ihr mit Nadel und Faden die Problemstellen wieder verschließt. Den Puls bringt Ihr diesmal nicht nur per Defibrilator, sondern auch mal mit altmodischer Herzmassage per Hand nach oben. Die Helden des Vorgängers wurden in Pension geschickt, die Story spielt nun zehn Jahre später, allerdings gibt's erneut eine fiese Virusmutation, die Euch mit ihren Auswüchsen das Leben schwer macht.



Wii Nähen, Blut absaugen, Holzsplitter abziehen: Einige Operationen erfordern vielfältige Prozeduren.



Wii Bizarr wird es, wenn Ihr vor laufender Fernsehkamera eins der fiesen 'Stigma'-Viren per Laser auslöschen müsst.

Doppelt näht besser

Apropos schwer: "New Blood" stellt Euch zwar gelegentlich vor Aufgaben, die selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad frustig sein können, aber insgesamt gibt's weniger fiese Stellen als beim Vorgänger. Und wer alleine verzweifelt, der profitiert von der größten Neuerung: Ihr habt nicht nur zwei Ärzte mit jeweils leicht verschiedenen 'Healing Touch'-Kräften zur Wahl, sondern könnt auch (fast) alle Operationen im Team angehen – schon werden knifflige Multitask-Aufgaben deutlich einfacher.

Der Rest beschränkt sich auf kosmetische Verbesserungen: Die Storysequenzen bestehen zwar weiterhin nur aus immerhin hübsch gezeichneten Standbildern, aber dafür werden die Dialoge von überwiegend guten Sprechern vertont. Außerdem bekam das zweite "Trauma Center" endlich eine richtige Widescreen-Darstellung verpasst.

Wer sich gern mal als kleiner Dr. House betätigen will, für den ist "New Blood" das Richtige, denn auf dem Wii spielt sich's spannend und rund – was will man mehr? *us*



Wii Fast jede Operation könnt Ihr auch zu zweit angehen: In höheren Schwierigkeitsgraden ist eingespieltes Teamwork zum Erfolg bitter nötig.



Wii Die Charakterporträts sind zwar statisch, sehen aber hübsch aus.

KONKURRENZ IM OP

Nachdem noch kein Deutschland-Termin für "New Blood" bestätigt ist, müssen Konsolen-Chirurgen sich anderweitig umsehen und zum DS greifen: Für den gibt es seit kurzem in den USA und voraussichtlich ab Februar auch bei uns "Lifesigns: Hospital Affairs". Das Krankenhausabenteuer ist von "Trauma Center" inspiriert, packt aber eine Menge "Phoenix Wright"-mäßige Dialogpassagen dazu – so viele, dass die Operationen fast schon zu kurz kommen. Wer gerne als Stylus-Halbgott in Weiß agieren will, wird trotzdem ordentlich bedient, und sei es auch nur, um die Wartezeit auf "New Blood" zu überbrücken



TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

- » 7 Kapitel mit mindestens 5 Operationen
- » jetzt mit Widescreen und Koop-Spiel
- » 2 Ärzte mit eigenen Fähigkeiten spielbar

Wii	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 81 von 100

Final Fantasy XII: Revenant Wings

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Strategie
D-Termin	1. Quartal 2008

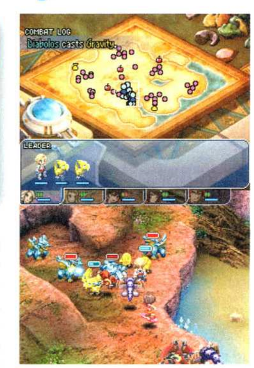
FAZIT

Erobere die Inselwelt: opulente Echtzeitschlachten mit klasse Stylus-Bedienung.

Seit dem Game Boy Advance wurden Handheldspieler lediglich mit Neuauflagen klassischer "Final Fantasy"-Episoden bedacht, aber jetzt macht Square Enix endlich exklusive Abenteuer mobil: "Revenant Wings" spielt nach den Ereignissen seines PS2-Bruders, besitzt aber eine eigenständige Handlung und erfordert keinerlei Vorkenntnisse. Held Vaan hat sich inzwischen zum berühmten Luftpiraten gemausert und erforscht mit seinen Freunden Penelo, Balthier und Fran den Himmel von Ivalice. Dabei stößt die Party auf den schwebenden Kontinent Lemures, der den heiligen Kristall bergen soll – dieser Verlockung können die Freibeuter natürlich nicht widerstehen! Bevor sie den sagenhaften Klunker in Händen halten dürfen, müssen sie aber erst mal zahlreiche Hinweise sammeln und massig Monster aus dem Weg räumen. Das gelingt mit dem Stylus, der Eure Truppen durch die viele Bildschirme großen Inselareale dirigiert: Ihr tippt einzelne Figuren an oder öffnet einen Rahmen, mit dem sich gleich mehrere Helden auf Wanderschaft schicken lassen. Im Kampf agieren die Streiter eigenständig, Ihr dürft ihnen aber Zauber und Spezialtalente auch manuell befehlen. Fünf der neun Helden ziehen gleichzeitig in die Schlacht, an entsprechenden Altären darf jede Figur zudem Monstertruppen beschwören. Im Gegensatz zu ihren Herren lassen sich diese Begleiter nicht trainieren, sie fungieren im Kampf als Kanonenfutter.



DS Zieht angeschlagene Einheiten von der Front zurück: Jede Figur besitzt einen eigenen Energiebalken.



DS Vorsicht Hinterhalt: Auf der Karte des oberen Bildschirms könnt Ihr alle Feinde von Weitem erspähen.



DS Auch mit Engpässen muss die Party klarkommen: Hier werdet Ihr von einer breiten Front Schützen erwartet – überrennt sie so schnell wie möglich!

Schlachttaktik

Trotzdem dürft Ihr sie nicht blindlings stürmen lassen, beim Aufmarsch ist taktisches Fingerspitzengefühl und exaktes Timing gefragt. Wer siegreich bleiben will, muss sich organisieren: Das Ausrüsten geht mit den Läden im Piratenschiff flott von der Hand, wesentlich wichtiger ist die genaue Kenntnis der Figuren und ihrer Talente. Erst dirigiert Ihr schwerfällige Einheiten, dann lasst Ihr ihnen flotte Kameraden folgen. Die schwächeren Schützen, Zauberer und Heiler wahren dagegen respektvollen Abstand. Dabei müsst Ihr auf Engpässe und Absätze achten, denn nicht alle Figuren besitzen Sprungkraft. Je nach Situation müsst Ihr die Truppe auch geschickt teilen und an mehreren Fronten kämpfen, darüber hinaus gibt es auch noch verschiedene Missionstypen: Mal konzentriert Ihr die Angriffe auf einen Obermotz, mal nehmt Ihr es mit einer konkurrierenden Party auf oder erforscht ein weitläufiges Labyrinth mit zahlreichen Monsteraltären – für Abwechslung ist gesorgt.



DS Flugreise: Auf der Übersichtskarte steuert Ihr die schwebenden Inseln und ihre Lokalitäten an.

Trotz der intuitiven Stylus-Steuerung ist das Handling allerdings nicht immer optimal: An manchen Stellen versperren etwa Torbögen die Sicht und wenn die Einheiten erst mal wirr durcheinander wuseln, kann die Neugruppierung zur Sisyphusarbeit ausarten. Außerdem vermisst Ihr einen Mehrspieler-Modus, in dem Ihr Eure Party gegen die anderer Feldherrn antreten lassen oder gemeinsame Abenteuer bestehen könnt. Zum Glück werdet Ihr von der stilvollen Präsentation für diese Unannehmlichkeiten entschädigt: Ihr bestaunt actiongeladene Renderfilmszenen, entdeckt allerlei putzige Animationen und genießt den pompösen Soundtrack von "Final Fantasy XII"-Komponist Hitoshi Sakimoto – so stolz kommt kein anderes Strategiespiel für Nintendo DS daher. *oe*



DS Hetzt Ihr alle auf einen oder bildet Ihr Teams? Mit dem Stylus lassen sich mehrere Figuren markieren.



DS An Deck Eures Piratenschiffs findet Ihr diverse Läden, die Eure Helden mit Ausrüstung versorgen.

FF XII: REVENANT WINGS



» aufregende Massenschlachten
» intuitive Stylus-Bedienung
» wuchtige Präsentation

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 7
Sound	8 von 10

82 von 100

Soulcalibur Legends

INFOS
System Wii (US-Import)
Entwickler Namco, Japan
Hersteller Namco-Bandai
Genre Action
D-Termin 2008

FAZIT
Helden und Steuerung top, Leveldesign und Optik flop – was bleibt, ist Mittelmaß.

Mit den charismatischen "Soul Calibur"-Kämpfern im "God of War"-Stil eine 3D-Welt durchstreifen und die Wii-Remote stilecht wie ein Schwert schwingen. Was könnte schöner sein? Nun ja – dank des erschreckend unmotivierten Leveldesigns gibt's da leider viele Dinge: eine Wurzelbehandlung, eine Darmgrippe, Abschlussprüfungen...

So schlimm ist es zum Glück nicht, angesichts des verschenkten Potenzials sträuben sich mir aber die Nackenhaare. Vermutlich werkeln derzeit alle talentierten Köpfe der 'Project Soul'-Arbeitsgruppe an "Soul Calibur IV", anders kann ich mir die spielerische Mittelmäßigkeit von "Legends" nicht erklären. Ein enger Raum nach dem anderen konfrontiert Euch mit doofen Gegnern, ab und zu stolpert ein Boss durchs grafisch biedere Katakombenlabyrinth.

Dabei funktioniert die Schwungsteuerung gut und ermöglicht viele bekannte Moves der Helden – natürlich ist's nicht ganz so akkurat wie mit einem Pad. Die Levels säubert Ihr stets allein, auf Knopfdruck darf aber zu genau einem anderen Kämpfer gewechselt werden. Zu zweit habt Ihr die Wahl: mit- oder gegeneinander? *ms*



Wii Die ägyptischen Katakomben sind das optische Highlight im Matschtexturen-Dschungel – die ansehnlichen Effekte begleiten Euch durchs ganze Spiel.



Wii Gut: Im Versus-Modus haut Ihr einen Mitspieler. Doof: leider nur im geteilten Bildschirm.

SOULCALIBUR LEGENDS
» sieben Kämpfer: Siegfried, Ivy, Taki, Sophitia, Astaroth, Mitsurugi, Lloyd (Letzterer ist aus "Tales of Symphonia")
» leicht käsige (Leonardo da Vinci unterhält sich mit Ivy), aber interessante Story – leider nur mit Standbilddialogen

Wii **SPIELSPASS**

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

55 von 100

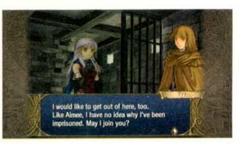
Fire Emblem: Radiant Dawn

INFOS
System Wii (US-Import)
Entwickler Intelligent Systems, Japan
Hersteller Nintendo
Genre Strategie
D-Termin 1. Quartal

FAZIT
Grafisch altbackene Runden-Metzelei, die spielerisch nichts Neues bietet.



Wii Kennt man: Bei Kämpfen wird in eine Arena umgeblendet.



Wii Kennt man: Die Story wird anhand von Standbilder erzählt.

So langsam könnte sich bei Intelligent Systems wirklich jemand um eine zeitgemäße Aufmachung der "Fire Emblem"-Reihe kümmern. Während die Bitmap-Optiken der Handheld-Episoden ihren Charme haben, geht dieser den Konsolen-Ablegern komplett ab. Schon auf dem GameCube konnte die klobige Grafik nicht überzeugen, auf dem Wii sieht's nicht anders aus: Karge 3D-Kulissen, austauschbare Cel-Shading-Charaktere und unspektakuläre (zum Glück abschaltbare) Kampfanimationen.

Auch spielerisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger ("Path of Radiance") quasi nichts getan. Rundenweise zieht Ihr die Streitkräfte Eurer kleinen Armee übers gekachelte Spielfeld und greift den Gegner im Nah- oder Fernkampf an. Stirbt ein Truppenmitglied, ist es "Fire Emblem"-typisch für immer verloren. Da ist es umso erfreulicher, dass während der Partien jederzeit gespeichert werden darf. Und das ist auch bitter nötig: Im späteren Verlauf werden die Begegnungen ziemlich vertrackt – gut, dass es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt.



Wii Kennt man: Die blauen Felder markieren Euren Bewegungsradius, die orangefarbenen Gegenstücke Eure Angriffsreichweite.

Während spielerisch ordentliche (wenn auch sehr traditionelle) Kost geboten wird, ist die restliche Aufmachung schlicht veraltet. In statischen Text-Boxen wird die Story vorangetrieben; eine Funktion um ins Haupt-Menü zu wechseln (nachdem z.B. ein Charakter das Zeitliche gesegnet hat), konnten wir nicht ausfindig machen. Schlimmer ist allerdings, dass die langweilige Geschichte rund um Kriege, Verschwörungen und Liebschaften nicht zum Weiterspielen motivieren kann. *ak*

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN
» gespielt wird mit der Remote im NES-Stil
» die Bewegungserkennung kommt nicht zum Einsatz

Wii **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	2 von 7
Sound	4 von 10

68 von 100

No More Heroes

INFOS

System	Wii (Japan-Import)
Entwickler	Grasshopper, Japan
Hersteller	Spike
Genre	Action
D-Termin	2008

FAZIT

Sexy, stylisch, anders: grafisch durchwachsenes Action-Game für Erwachsene.

Am neuen Spiel von Goichi Suda werden sich wie schon bei "Killer 7" die Geister scheiden: Die einen finden den Grafikstil stylisch und ansprechend, die anderen wenden sich mit Grausen ob des Dargebotenen ab. Zur Grafik kommen wir gleich, wir prüfen wir erst, ob auch der Spielverlauf Anlass zum Abwenden gibt. Alle, die sich bei "Killer 7" über das Auf-Schienen-Rumlaufen beschwert haben, können aufatmen. In "No More Heroes" steht Euch eine ganze Stadt zur Erkundung bereit. So viel der Vorrede...

In der Rolle des modebewussten Wrestling-Otakus Travis Touchdown werdet Ihr noch im Intro in den Kampf um den Titel des weltbesten Attentäters verwickelt. Der Aufstieg ist einfach: Besiegt der Reihe nach alle, die in der Rangliste über Euch stehen. Doch für jeden dieser Ranking-Battles müsst Ihr Kohle berappen. Und da Ihr chronisch pleite seid, heißt es arbeiten gehen. Das Motelzimmer verlassen und aufs Motorrad geschwungen, macht Ihr Euch auf zum Arbeitsamt. Der Weg dorthin führt durch eine große, recht trist aussehende Stadt. Anfangs ist hier noch nicht viel los. Doch nach und nach öffnen immer mehr Gebäude ihre Pforten: Vom Fitness-Studio, in dem Ihr Eure Statuswerte aufpolieren könnt über die obligatorischen Waffen-Läden bis hin zu Klamotten-Boutiquen, in denen Ihr Travis' Aussehen verändern könnt, ist alles vertreten.

Habt Ihr Euch im Arbeitsamt für einen der Jobs entschieden, düst Ihr zum Auftraggeber. Da entpuppen sich die Jobs als unterhaltsame Minispiele, in denen die Wii-Steuerung auf verschiedenste Weise zum Einsatz kommt. Egal, ob Rasenmähen, Straßenreinigung oder Autos betanken: Jeder Job wird anders gesteuert. Daneben könnt Ihr auch in Free-Fight-Missionen Gangs verdreschen und dafür Kohle einsacken. Die meisten Beschäftigungen sind spaßig und Ihr werdet abseits der Ranking-Battles gut unterhalten.

Sobald Ihr den erforderlichen Betrag zusammengetragen habt, zahlt Ihr das Geld am Automaten ein und bekommt prompt einen Anruf von Eurer sexy Auftraggeberin. Dann geht's zum Kampf. Der Weg zu den Obermotzen ist gespickt mit jeweils nur einem Gegnertyp! Ob das gewollt oder uninspiriert ist, müsst Ihr entscheiden. Fakt ist, dass die Levels langweilig aussehen, wenn nur ein Gegner-Modell durch die Pampa springt. Immerhin variiert die Bewaffnung.



Wii Kräftemessen: Wedelt möglichst schnell mit der Remote, um Euren Gegner wegzudrücken. Setzt dann mit ein paar Schlägen nach und der Sieg ist Euer!



Wii Das japanische "Grand Theft Auto": Mit dem Motorrad brettert Ihr durch die Stadt, in der Ihr einkauft, trainiert und Euch Aufträge organisiert.



Wii Blut gibt's nur in der US-Version: In der japanischen und europäischen Fassung verwandeln sich Feinde in Asche. Brutal ist's trotzdem.

Dass die Kämpfe trotzdem einen Heidenspaß machen, liegt an der Steuerung: Hämmert auf den A-Button und deckt den anvisierten Schuft mit Schlägen ein. Je nachdem, ob Ihr die Fernbedienung hoch oder niedrig haltet, führt Ihr den Angriff in korrespondierender Höhe aus. Ist der Gegner nahe am Exitus, vollzieht Ihr mit der Remote coole Finishing-Moves oder spektakuläre Würfe – führt einfach die angezeigten Bewegungen aus. Allerdings ist die Abfrage sehr tolerant: Auch bloßes Rumfuchteln erkennt das Spiel als korrekt an. Besonders anspruchsvoll sind die Kämpfe folglich nicht.

Die Story ist recht simpel, und da die witzigen (und teils anzüglichen) Dialoge mit exzellenter englischer Sprachausgabe unterlegt sind sowie alle neuen und wichtigen Orte blinkend auf der Karte erscheinen, könnt Ihr die japanische Version auch ohne Japanischkenntnisse spielen. Nur bei den Minijobs müsst Ihr ein bisschen rumprobieren.

Die Grafik lässt sich als "Killer 7" mit Texturen beschreiben: abstrakt und stellenweise zu karg – unverständlich, dass es dann noch hin und wieder ruckelt. Der Gesamteindruck schwankt und der Stil wirkt nicht immer konsequent umgesetzt. Die Musik hingegen ist grandios. Schade nur, dass sich einige der fantastischen Songs zu oft wiederholen.

Fazit: Wenn Euch Tiefgründigkeit egal ist, dann werft einen Blick auf das Action-Metzel-Feuerwerk. *jk*





Wii Der abgefahrene Stil zieht sich durch das ganze Spiel, so trefft Ihr auf viele abgedrehte Charaktere. Vor allem das Design der Bosse ist überragend. Und welcher Name eignet sich besser für einen Endgegner als "Destroyman"?



NO MORE HEROES

» teils nervöse Kamera
» Wii-Steuerung klug eingesetzt
» viele Sidequests zum Geld scheffeln

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	8 von 10

76 von 100

Battalion Wars 2

INFOS

System	Wii (US-Import)
Entwickler	Kuju, England
Hersteller	Nintendo
Genre	Action / Strategie
D-Termin	Februar

FAZIT

Kurzweiliger Knuddel-Krieg, dessen strategische Komponente zu dünn ausfällt.



Wii Mit einem größeren Trupp nehmt Ihr problemlos Panzer auseinander. Die gelben Pfeile signalisieren Euch, dass Eure Gefolgsleute auf Konfrontationskurs sind. Während den Gefechten versorgt Euch der Sergeant (links oben) mit Tipps.

Die Rundenschlachten aus "Advance Wars" sind Euch zu trocken? Third-Person-Shooter wie "Uncharted" zu ballerlastig? Dann könnte diese Genre-Mixtur genau das Richtige für Euch sein: Während Ihr eine beliebige Einheit Eures Trupps aktiv steuert, führen die anderen Mitglieder auf Euren Befehl hin Manöver aus. Euer kleines Regiment besteht aus den unterschiedlichsten Einheiten: Vom Infanteristen über den Panzer bis hin zum Flugzeugbomber ist alles dabei, was der Krieg so hergibt.

Die Befehle, die Ihr wahlweise einzelnen Mannen oder dem ganzen Trupp erteilen könnt, sind überschaubar: Lasst die Soldaten warten, Euch folgen oder Gegner angreifen. Das Kampfsystem funktioniert nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip: Eine Bazooka-Einheit etwa macht zwar mit Panzern kurzen Prozess, gegen wendige (mit leichteren MGs ausgestattete) Fußsoldaten zieht sie aber den Kürzeren. Lufteinheiten wischen hingegen mit den meisten Bodentrupps den Boden auf, schickt Ihr sie allerdings gegen Anti-Air-Geschütze in die Schlacht, ist Euer Bataillon schnell dezimiert.

Ihr müsst also gut überlegen, welche Gefolgsleute Ihr gegen wen in den Kampf schickt. Für wirklich strategische Schlachten bietet der Titel allerdings zu wenig Tiefgang, dazu sind Eure Kommandos einfach zu beschränkt. Meist reicht es aus, die Feinde der Reihe nach von der kompletten Belegschaft auslöschen zu lassen. Manchmal wird es ohnehin zu chaotisch, um wirklich taktisch vorgehen zu können.

Im Vergleich zum Vorgänger fallen die Missionen abwechslungsreicher aus: Mal müsst Ihr eine feindliche Basis erobern, dann mit Hubschraubern Generatoren zerstören oder einfach sämtliche feindliche Einheiten ausschalten. Außerdem dürft Ihr erstmals in Schlachtschiffen Platz nehmen und auf hoher See Kämpfe austragen.

Die Steuerung funktioniert gut: Während Ihr mit dem Analogstick des Nunchuks lauft, kontrolliert Ihr die Kamera und Euer Fadenkreuz mit der Fernbedienung. Via Steuerkreuz werden Einheiten ausgewählt und anschließend mit einem Druck auf die A-Taste in die Schlacht geschickt.

Grafisch fällt "Battalion Wars 2" zwar nicht sonderlich spektakulär aus, besitzt dank seiner putzigen Aufmachung aber Charme. Der flotte Soundtrack geht außerdem gut ins Ohr. Online dürft Ihr im Koop-Modus zusammen mit einem Kumpel ran oder Euch gegenseitig abballern. *ak*



Wii Rendersequenzen läuten die Missionen ein und nehmen Kriegsklischees gekonnt auf die Schippe.



Wii You're in the Navy now: An Bord von Schlachtschiffen verwandelt Ihr Feinde im Nu in Schutt und Asche.

BATTALION WARS 2

» Mischung aus Action und Strategie
» Krieg mal anders: Hier stehen Knuddel-Look & Persiflage im Vordergrund.

Wii — **SPIELSPASS 74 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10



Spielen ohne Grenzen

Welche Spiele laufen auf welcher Hardware, wo gibt's einen Regionscode? Welche Importkonsole lohnt sich, was kostet sie? MAN!AC hat die Anworten.

Wir beginnen mit einem Blick auf den Devisenmarkt. Dezember 2003: 100 Euro = 12.500 japanische Yen = 106 US-Dollar. Vier Jahre später zeigt sich ein ganz anderes Bild. Dezember 2007: 100 Euro = 16.500 japanische Yen = 147 US-Dollar. Während der hohe Eurokurs für die deutsche Wirtschaft und ihren Export ein echtes Problem ist, stellt er für Importzocker die perfekte Gelegenheit dar. Nie waren Importspiele und -konsolen so billig – sei es im Land der unbegrenzten Möglichkeiten oder in Fernost. Wer aber blind zuschlägt, kann einige böse Überraschungen erleben – schnell ist das Geschrei groß: "Mein amerikanisches 'Soulcalibur Legends' läuft nicht auf meinem deutschen Wii" oder "Der Import-Händler meines Vertrauens will mir einfach keine japanischen PS3-Games schicken". Auch wenn theoretisch alles reibungslos klappt, kann hinterher im Geldbeutel ein überraschend tiefes Loch klaffen. Die Gründe: Mehrwertsteuer, Versand, Zoll. Gelingt es Euch beispielsweise, eine japanische PlayStation 3 zu ergattern, legt Ihr für einen Expresskurier (Tokio-München in drei Tagen) 77 Euro drauf. Die zweite Überraschung folgt, wenn die deutschen Behörden 44 Kröten Einfuhrumsatzsteuer verlangen. Die im Artikel von uns genannten Preise sind netto und ohne Porto zu verstehen. Unterm Strich bleibt Ihr meist dennoch unterm deutschen Preis, was Ihr dem günstigeren japanischen Listenpreis zu verdanken habt. Welche anderen Dinge es noch zu beachten gibt, findet auf dieser Doppelseite. *ms*

Wii





JAPAN 152 EURO

USA 170 EURO

GEEIGNET FÜR alle, die gern virtuelle Gesellschaftsspiele zocken, Trash-Games und seltene Sportarten spielen oder die Schwerter kreuzen.

Da Nintendos Wii nur Titel aus der Ursprungs-Region abspielt, muss eine Importkonsole her – die ist in Japan zwar höllisch günstig, aber leider immer noch sehr schwer zu bekommen. Titel, die den Kauf lohnen, gibt es zuhauf – aktuell locken z.B. Segas "Nights: Journey of Dreams" sowie "Ghost Squad". Letzteres zeigt, dass auch interessante Hardware-Gimmicks wie der Zapper (kleines Bild) in Fernost früher erscheinen.



Für US-Games muss ein US-Wii her. Habt Ihr das Glück, einen zu ergattern, gebt Ihr ihn sicher nicht wieder her – denn die Liste der wichtigen Spiele, die im Land der unbegrenzten Möglichkeiten viel früher erscheinen, ist lang: "Trauma Center: Second Opinion" war ein solches, "Soulcalibur Legends" ist eines, "Harvest Moon Wii" könnte das nächste sein.



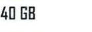
Auch im europäischen Ausland (u.a. England) gibt's manchmal Wii-Perlen, die dort viel rascher oder gar exklusiv erscheinen, die Titel des Spar-Labels 505 Games sind solche Kandidaten.

PS3









40 GB | 40 GB





60 GB | 60 GB

GEEIGNET FÜR Fans von Japan-Abenteuern, alle volljährigen Zocker & geduldige Spieler (aufgrund des aktuellen Blockbuster-Mangels).



Wir haben eine gute, aber zwei schlechte Nachrichten für Euch. Zuerst die gute: Auch japanische und amerikanische Spiele laufen auf Eurem PAL-System. Aber: Zum einen gibt's jenseits von "Gundam"-Spielen oder der "Everybody's Golf"-Reihe kaum interessante Releases, zum anderen verschicken viele Internet-Versandhändler nicht in die europäische Union, zu der auch Deutschland gehört – eine Folge von Sonys restriktiver Import-Politik.



Schon besser – zwei gute Botschaften und nur eine schlechte: Alle Spiele laufen und der Import erweist sich als problemlos. Doch in den USA gibt's ebenfalls nur wenige Exklusiv-Titel, die den Aufwand lohnen – steht Ihr auf College-Football und Quadrennen?



Leider sind auch im Rest des Kontinents keine nennenswerten Importspiele in Sicht. Englische Billig-Serien lassen noch auf sich warten, der relativ stabile Pfundkurs ermöglicht zudem keine besonderen Schnäppchen. Freunde ungeschnittener Spielerlebnisse könnten hier allerdings fündig werden...

Xbox 360





Für Nippon-Spiele muss zumeist eine NTSC-Konsole her – nur wenige Hersteller verzichten auf den Regionscode. Da die Hardware in Japan wie Blei in den Regalen liegt, ist die Spieleauswahl nicht sonderlich reizvoll – wer des Japanischen mächtig ist, kann immerhin Mistwalkers RPG-Machwerke lange vor allen anderen genießen.



Viele Publisher packen einen Ländercode auf US-Spiele. Ubisoft und Activision sind die löblichen Ausnahmen, EA hingegen setzt fast immer darauf. Besitzt Ihr eine US-Konsole, habt Ihr zwar meist keinen Zeitvorsprung (fast alle großen Titel kommen weltweit gleichzeitig), profitiert aber generell vom niedrigen Dollarkurs.



Natürlich laufen alle Spiele aus dem PAL-Kontinent auf Eurer deutschen Xbox 360. Zusätzlich könnt Ihr so die Schnittauflagen des heimischen Marktes umgehen – groß gespart wird allerdings woanders.



20 GB + HDMI



20 GB + HDMI

GEEIGNET FÜR japanisch-kundige RPG-Zocker, erwachsene Spieler, US-Sportarten-Fans.

DS





Neben dem Wii ist der DS für Import-Zocker derzeit die Konsole ihrer Wahl. Die Spiele aus Fernost sind günstig, der Nachschub enorm und ein Regionscode fehlt. Wer die japanischen Schriftzeichen aus dem Effeff beherrscht, nutzt die Klappkonsole in fast jeder Lebenslage (siehe MAN!AC 08/07).





Das gleiche rosige Bild, wenn Ihr gen Westen über den großen Teich blickt: massig Spiele, niedrige Preise und keine Länderbegrenzung. Zahlreiche Puzzlegames gibt's hier exklusiv, Rollenspiele oftmals viel früher und für so manchen, dort längst erhältlichen Actionkracher wie z.B. "Contra 4" ist noch kein PAL-Release in Sicht.

Auch im europäischen Ausland (vornehmlich in England) stoßt Ihr auf etliche Titel, die Ihr nicht im deutschen Spieleregal findet. Zwar ist die Preisersparnis im Vergleich zu US- oder Japan-Titeln gering, so manches Schnäppchen ist aber drin.





GEEIGNET FÜR Liebhaber von Puzzlespielen, Alltags-Software, Sprachtrainern, RPGs, Anime-Versoftungen, Billigspielen.

PSP





Klasse, Sony verzichtet bei sämtlichen Spiele-UMDs auf den Ländercode, auch für ständigen Spielenachschub – z.B. aktuell "Patapon" – ist gesorgt. Wie schon bei PS3-Spielen liefern die meisten Internet-Versandhäuser aber nicht in die EU. Findige Importeure gehen den Umweg über Auktionsplattformen und büßen einen Teil der gesparten Euro wieder ein.



Auch hier stört kein Regionscode, zudem kommt Ihr an US-Spiele problemlos ran (Achtung: bei Filmen ist die Länderbeschränkung aber aktiv). Allerdings ist der Nachschub nicht so stetig und hochkarätig wie in Japan. Rollenspieler kommen jedoch voll auf ihre Kosten – außerdem lässt sich allemal gut sparen.



Die Softwarepalette des europäischen Umlandes unterscheidet sich kaum von der deutschen, allerdings finden sich auch hier einige 505-Games-Schnäppchen. Einige neuere UMD-Filme gibt's obendrein.

JAPAN 152 EURO



GEEIGNET FÜR Rollenspieler, Knobler, Hosentaschen-Strategen, UMD-Filmfans.

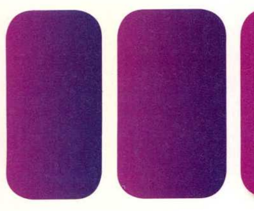
DIE BESTE GELEGENHEIT,...

...Eure Spielesammlungen der PS2-, Xbox-, GameCube- und Dreamcast-Ära zu komplettieren, habt Ihr ebenfalls dem harten Euro zu verdanken. Hinzu kommen preisgünstige Wiederveröffentlichungen (vor allem PS2-Games) sowie Rabattaktionen bei einschlägigen Onlinehändlern. GameCube-Besitzer müssen dank praktischem Freeloader nicht mal eine US- oder Japan-Konsole ihr Eigen nennen, um Importspiele zu zocken. Die Bedeutung, die ein US-Cube zu Beginn seiner Lebensspanne aufgrund der früheren Releases hatte, ist aber längst passé. Zudem greifen weder Würfelspieler noch Besitzer einer US-Xbox auf eine ähnlich umfangreiche Softwarebibliothek zurück wie PS2-Importeure. Habt Ihr eine von Sonys NTSC-Kisten im Schrank, steht Euch die Welt offen: egal, ob College-Sport aus USA, SNKs 2D-Schlägereien, Caves Shooter-Infernos, Atlus' RPG-Epen oder eines der unzähligen Adventures für den Japanisch-Könner. Sparversionen wie die 'PlayStation 2 the Best'-Reihe schonen das Portemonnaie, Klassiker-Neuauflagen à la "Sega Ages" gibt's ebenfalls nur hier. Weniger umfangreich, aber hochkarätig bestückt ist die Dreamcast-Bibliothek: Viele Prügelspiele, Horror-Titel oder Shoot'em-Ups erschienen nie in PAL-Gefilden, zudem vermeiden Sparer den Kauf einer NTSC-Konsole mittels DCX-Software. Schnäppchenjäger dürften bei den letzten Veröffentlichungen für die Sega-Maschine jedoch auf Granit beißen – Titel wie "Under Defeat" oder "Border Down" wurden nur in geringer Stückzahl produziert und sind eher Kandidaten für eine solide Wertanlage.



BEZUGSQUELLEN & GARANTIE

Wo kaufen?: Bemüht Ihr Euren lokalen Fachhändler, schrumpft die Ersparnis, weil auch der was verdienen muss. Billiger sind Internet-Versender wie Play-Asia.com, yesasia.com oder acme-online.nl – letzterer löst die Japan-PS3-Problematik, lässt sich dies aber bezahlen. Zuletzt bleibt die Allzweck-Waffe eBay.
Was wenn kaputt? Pech gehabt – klingt blöd, ist aber so. Sony, Microsoft & Co. übernehmen keine Garantie für Importgeräte!



INTERAKTIV



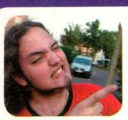
Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
2 ▲	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	Rennspiel
3 ▲	Resident Evil 5	PS3 / 360	Capcom	Action-Adventure
4 (neu)	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure
5 ▲	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	Action-Adventure
6 (neu)	Banjo Kazooie 3	360	Rare	Jump'n'Run
7 ●	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo	Beat'em-Up
8 ▼	Street Fighter IV	nicht bekannt	Capcom	Beat'em-Up
9 (neu)	Fallout 3	PS3 / 360	Bethesda	Action-RPG
10 (neu)	Ninja Gaiden 2	360	Tecmo	Action

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Verriss des Monats: Assassin's Creed

Ubisofts Versprechen bezüglich "Assassin's Creed" waren groß. Zu groß in den Augen unseres Lesers Dennis Wawer...





Das ultimative Beispiel für den Titel Grafikblender ist eingetrudelt. "Assassin's Creed" schiebt sich in meine Xbox 360 und ich bin erst einmal geflasht: was für eine wunderschöne Grafik. Ich kämpfe, ich klettere und begutachte wunderbar inszenierte Cut-Scenes. Toll. Aber spätestens nach dem zweiten Mordauftrag ärgere ich mich schwarz. Was ist aus den "unzähligen Möglichkeiten" geworden, unbemerkt in eine Stadt zu gelangen? Man schleicht sich als Gelehrter rein oder klettert über die Stadtmauern. Liebes Ubisoft-Team: Sind 2 (in Worten zwei) Möglichkeiten wirklich "unzählig"? Und warum ist wirklich jeder Mord gleich aufgebaut? Ich will Abwechslung. Ich möchte unterhalten werden. Stattdessen werde ich gelangweilt mit anspruchslosem Geklettere, Standbild-Dialogen und den immer wieder auftretenden Mini-Missionen. Sorry, Ubisoft: Aber nach all dem Hype müsst ihr schon mehr abliefern als ein Spiel, das im Prinzip eine halbe Stunde dauert. Man macht alles immer und immer wieder. Spielt noch ein paar Runden "Hitman". Dann könnt ihr sehen wie man ein Assassinen-Spiel hinbekommt, Leute. Es wirklich so anspruchslos langweilig aufzubauen, zeugt schon von viel Kunst. Gratulation!

Ihr seid von einem aktuellen Spiel enttäuscht und wollt Eurem Ärger Luft machen? Wir bieten Euch die passende Plattform: Sendet Euren ca. 1.200 Zeichen langen Text (inkl. Leerzeichen) an leserpost@maniac.de oder verewigt ihn im MAN!AC-Forum (www.maniac-forum.de/forum) im passenden Beitrag. Der unterhaltsamste Verriss wird dann mit Foto (bitte zusenden!) und Namen hier abgedruckt.

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
info@maniac.de • www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

Manischer Monat

30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn

MAN!AC in da REWE



5. Dezember Raphaels Hip-Hop-Geist lebt in allen MAN!ACs weiter. Nicht nur um Plätzchen zu schnorren, sondern auch zum Dreh für den aktuellen anyMAN!AC ging's in den nahegelegenen REWE-Supermarkt. Thomas hatte mit dem Job des Kameramanns noch die dankbarste Aufgabe; Max, Jan und Matthias mussten sich hingegen vor der Linse lächerlich machen. Lediglich André versprühte echtes Straßenflair und protzte mit dem dicksten GameCube-Bling-Bling.

Für alle Notfälle

22. November

Disney Interactive denkt mit: In weiser Voraussicht auf die unerträglichen Wartezeiten am Londoner Heathrow-Airport, wurde uns beim "Turok"-Event ein Überlebenspaket zugesteckt. Der Inhalt: Kekse, Trockenfrüchte, Steak mit Gemüse sowie ein Knicklicht im "Turok"-Design. Ein Wunder, dass es diese Schätze durch den 'Maximal-100-Milliliter-Flüssigkeit-pro-Person'-Check am Flughafen geschafft haben.



Es weihnachtet sehr

13. Dezember

Manchmal lohnt es sich, Stammkunde zu sein: Wie jeden Tag ging Michael im REWE-Markt einkaufen. Zu unser aller Überraschung gelang es ihm, der freundlichen Kassiererin eine prall gefüllte Dose leckerster Weihnachtsplätzchen abzuschwatzen. Sofort stürzte sich eine Schar gieriger Kollegen auf den delikaten Schatz und vernichtete den Vorrat in Windeseile. Der Lebkuchen-Mario indes stammt vom Klempner-Konzern selbst – lecker.



Diesen Monat im MAN!AC-Mittagskino:

Angry Video Game Nerd auf YouTube

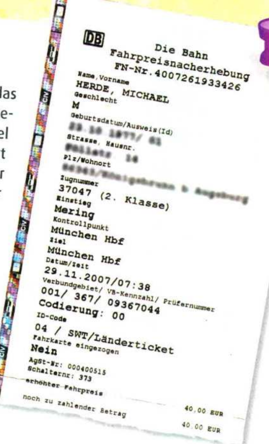


Ihre Fahrkarte bitte!

29. November

Die Bahn streikte nicht nur häufig, auch das Personal war wenig verhandlungsbereit. Diese schmerzhafte Erfahrung machte Michael auf der Reise zu Ubisoft. Während der Fahrt zum Münchner Flughafen brummte ihm der Schaffner eine Fahrpreisnacherhebung (was für ein Unwort!) auf, da ein Bayernticket vor neun Uhr nicht gilt. Das war der Beginn einer nervenaufreibenden Odyssee: Auf der Rückfahrt streikte die S-Bahn und der Volontär irrte durch verregnete Straßen auf der Suche nach einem Taxi.





DB Die Bahn
Fahrpreisnacherhebung
FN-Nr.4007261933426
Name,Vorname
HERDE, MICHAEL
Geschlecht
M
Geburtsdatum/Ausweis(Id)
Strasse, Hausnr.
Plz/Wohnort
Zugnummer
37047 (2. Klasse)
Einstieg
Mering
Kontrollpunkt
München Hbf
Ziel
München Hbf
Datum/Zeit
29.11.2007/07:38
Verbundgebiet/ VB-Kennzahl/ Prüfernummer
001/ 367/ 09367044
Codierung: 00
ID-Code
04 / SWT/Länderticket
Fahrkarte eingezogen
Nein
Agst-Nr: 000400515
Schalternr: 373
erhöhter Fahrpreis 40,00 EUR
noch zu zahlender Betrag 40,00 EUR

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Drückt bei der US-Version von "Mario Kart: Double Dash!!" im Menü nach einem 'Time Trial'-Rennen nacheinander L, R, L, R, X, Y, X, Y, Z. Dann erscheint ein Code, der eigentlich für einen japanischen Wettbewerb gedacht war.

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Let's Samba!

Lieber Weihnachtsmann,
ich bin vor Vorfreude in die Luft gesprungen, als ich erfuhr, dass nach so langer Zeit eine neue Version von "Samba de Amigo" herauskommen soll – sogar für meine Wii-Konsole, die Du mir letztes Weihnachten geschenkt hast. Das hat mir mein Lieblingsheft, die MAN!AC, verraten. Doch im Internet habe ich dann die schreckliche Wahrheit erfahren, nämlich, dass es keine Rasseln zum Spiel geben soll. Gerade die verleihen dem Dreamcast-Spiel ein ungeschlagenes Spielgefühl. Nie wieder hat mich und meine Geschwister ein Spiel so sehr gefesselt wie "Samba de Amigo". Mein Bruder hat mir sogar mal den Soundtrack geschenkt, weil ich so verrückt nach dem Spiel war. Leider sind mit der Zeit unsere zwei Rasseln für den Dreamcast kaputt gegangen. Bitte hilf mir, lieber Weihnachtsmann, und sag mal bei Sega Bescheid, dass ich mir die Rasseln zum Spiel wünsche. Ich würde sie ja auch extra zum Spiel kaufen, wenn sie sonst das Game zu teuer werden lassen. Ich hätte, wenn Du schon mal mit Sega sprichst, noch ein paar weitere Vorschläge für die Rasselei:

1. Ein paar neue Songs und freispielbare Titel aus den ersten Teilen wären cool.
2. Könnte man nicht auch vier Personen gegeneinander spielen lassen?
3. Es wäre cool, wenn man zu den Songs seine eigenen Rasselformationen tanzen könnte, die das Spiel speichert. Diese könnte man dann sogar ins Internet stellen und sie von anderen Zockern bewerten lassen. Daraus würde dann eine Hitliste entstehen, wo man immer neue Tanzeinlagen zu den Liedern finden könnte.
4. Abschließend würde es mich freuen, wenn auch die Miis zum Einsatz kämen.

Andreas, via E-Mail

Sonderlich viel wollte uns der Weihnachtsmann noch nicht verraten – aber dennoch konnten wir ihm einige Infos aus dem Sack schütteln:

Neue Songs und freispielbare Titel sind fest eingeplant, außerdem werden auch einige Lieder aus den beiden Vorgängern auf Wii erneut für den richtigen Sound sorgen. Optional soll man den Einspieler-Modus auch mit zwei Wii-Fernbedienungen gleichzeitig spielen können – quasi als Ersatz für die beiden Maracas.

Technische Fragen

Bitte schreibt zurück, sonst bin ich verloren. Es geht um Folgendes: Ich habe einen Handyvertrag abgeschlossen, bei dem die PS3 dabei ist. Darum möchte ich Euch bitten, mir ein paar Fragen zu beantworten.

1. Ich habe keinen HDTV. Ist das sehr schlimm? Es gibt doch Spiele bei denen dann das Bild falsch wiedergegeben wird, oder? Gibt es eine Liste dieser Spiele?
2. Gibt es denn kein RGB-Kabel von Sony, sondern nur von anderen Herstellern? Kann ich mein altes verwenden, das für PSone und PS2 gedacht ist?
3. Seitdem ich wieder bei meinen Eltern auf dem Land wohne, habe ich dLAN DSL 1000. Was Besseres ist leider nicht verfügbar. Reicht das, um Spiele wie "Team Fortress 2", "Call of Duty 4" usw. mit einem guten Ping spielen zu können? Ich will ja nicht hosten. Ist das Internet überhaupt kostenlos oder ist es ähnlich wie bei der Xbox 360? Kann ich den Netzwerkstecker reinstecken und sofort loslegen?
4. Mit der PS3 gehören diese PAL-Probleme (Geschwindigkeitsverlust, PAL-Balken) ja der Vergangenheit an, richtig? Es ist also mit allen PAL-Spielen so, als würde ich ein PAL-Game auf der PS2 in 60 Herz spielen, wenn es eine 50/60Hz-Wahl bietet, oder?
5. Da war doch irgendwas mit der Rumblefunktion. Erst war sie nicht vorhanden und jetzt doch, oder so. Könnt Ihr mir dazu noch etwas sagen? Welcher Controller ist bei meiner Konsole dabei? Soll ich einen anderen kaufen?

Philipp, via E-Mail

Selbstverständlich können und werden wir Deine Fragen beantworten, Philipp!

1. Kein HDTV – keine hochaufgelösten Bilder. Der Unterschied ist kaum zu übersehen. Dennoch wirken PlayStation-3-Spiele auf herkömmlichen TV-Geräten besser als PS2-Titel, wie Du auf unserer monatlichen DVD sehen kannst. Einen 60Hz-Modus gibt es bei Deiner Konsole nicht, weshalb mangelhaft angepasste Titel wie "Ridge Racer 7" gelegentlich ins Stottern geraten. Eine Liste dieser Spiele gibt es leider nicht.
2. Dein altes RGB-Kabel kannst Du problemlos verwenden.
3. An sich sollte Dein Internetanschluss schnell genug sein, um damit online zu spielen, allerdings kann das situationsabhängig auch schwanken. Hosten geht via dLAN tatsächlich nicht. Der Dienst von Sony ist im Gegensatz zu Xbox Live kostenfrei. Netzwerkkabel rein, Setup ausführen, fertig!
4. Siehe Antwort 1: Langsamer werden die Spiele nicht, gelegentliche Ruckler sind nicht auszuschließen. Ein besserer Vergleich wäre ein gut angepasstes PS2-Spiel.
5. In Japan vibrieren die Controller bereits, bei uns soll es im Frühjahr 2008 so weit sein. Aktuelle Spiele wie "Uncharted" unterstützen die Funktion bereits, bei älteren Titeln sollen Patches dieses Feature nachliefern. Wenn Dir die Rüttelei wichtig ist, solltest Du den Controller in Japan kaufen (MAN!AC 01/08).

Alle Macht den Linken?

Ich möchte mal ein Thema ansprechen, welches von allen Fachmagazinen (also auch Euch) und Spieleentwicklern konsequent ignoriert wird. Es geht dabei um die allgemeine Steuerung in Spielen.

Immer wieder rege ich mich tödlich auf, weil es die Entwickler nicht zustande bringen, eine frei konfigurierbare Steuerung anzubieten. Als Linkshänder brauche ich z.B. in Genres wie Ego- oder Third-Person-Shootern, die mit zwei Joysticks gespielt werden müssen, die Möglichkeit, die Funktion der beiden Sticks zu vertauschen. Wenn das nicht der Fall ist, sind solche Spiele für mich schon von vornherein unspielbar. Egal, wie gut das Spiel sonst sein mag. So bin ich von Spielen wie "Uncharted: Drakes Schicksal" & Co. einfach nur enttäuscht. So etwas müssen Entwickler heute berücksichtigen. Welche Mehrarbeit kann es denn sein, eine frei konfigurierbare Steuerung zu integrieren? Auch brauche ich oft die Möglichkeit, meine Tasten frei belegen zu können – in den meisten Spielen aber Fehlanzeige! Ich bin auch sauer auf Fachmagazine, die über so etwas einfach konsequent nicht informieren. Ich als Spieletester würde jedem Spiel, das keine frei konfigurierbare Steuerung bietet, gnadenlos zehn Prozent Abzug geben! So etwas darf einfach in keiner Berichterstattung fehlen: ob das Spiel für Linkshänder geeignet ist oder nicht. Denkt doch mal bitte darüber nach.

Mr. Ash, via E-Mail

Was regst Du Dich denn gleich so auf? Immerhin zeigt sich eine der beliebtesten Videospielhelden solidarisch mit Dir: Link! Der heißt nicht nur so, er kämpft auch mit links (außer auf dem Wii).

Im Ernst: Dieses Problem scheint tatsächlich in den Köpfen von Rechtshändern nicht zu existieren, und die überwiegen nun mal. Schreibt uns, liebe Linkshänder unter den MAN!AC-Lesern: Habt Ihr ähnliche Erfahrungen gemacht wie Mr. Ash und leidet unter Steuerungen mit rechtem Einschlag?

Besserwisser-Award

Zunächst möchte ich sagen, dass Ihr mit Abstand das beste deutsche Videospielmagazin seid – gerade die DVD schlägt ähnliche Konkurrenzprodukte in Sachen Professionalität um Längen. Allerdings seid auch Ihr nicht vor Fehlern gefeit.

1. Im Test zu "Panzer Tactics DS" habt Ihr den Entwickler von "Panzer General" verwechselt. Das war nämlich nicht Microprose, sondern SSI.
2. "Wipeout Pulse" ist mitnichten das erste "Wipeout" mit Loopings. Schaut Euch mal den ersten Track von "Wipeout Fusion" für die PS2 an.

So, und jetzt hätte ich gerne den Korinthenkacker-Award des Monats!

Christian Pohl, via Email

Den wirst Du unserem Rechtschreib-

SCHREIB MAL WIEDER:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

und Grammatik-Fetischisten Michael schon mit Gewalt entreißen müssen! Ansonsten wärst Du natürlich in der Tat ein bevorzugter Anwärter auf diese Trophäe.

Unrestricted-DVD

Ich find Euch toll von der MAN!AC, aber wieso habt Ihr den Test von "BlackSite" auf die 18er-DVD gepackt? Das ist mir ein Rätsel. Wollt Ihr mich ärgern oder auf diese Art die Leser dazu zwingen, die MAN!AC zu abonnieren? In "Call of Duty 4" und "Assassin's Creed" muss der Spieler reihenweise Menschen töten und bei "BlackSite" ballert man ein paar Außerirdische über den Haufen, was soll das?

Ich fühle mich da schon ein wenig veräppelt, wo Ihr doch im Test von "CoD 4" selbst sagt, dass die Gewaltdarstellung ziemlich krass ist.

MatthiasGM, via E-Mail

Die Antwort ist relativ simpel: "BlackSite" flatterte für die reguläre DVD einen Tick zu spät in die Redaktion. Da die Unrestricted-DVD das langwierige Prozedere mit DT-Control um die Altersfreigabe umgeht, haben wir für sie einen Tick mehr Zeit.

Grundsätzlich versuchen wir jedoch, möglichst viel auf der normalen DVD zu zeigen.

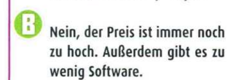
MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Zuletzt haben wir gefragt, ob Ihr Euch nun eine PS3 kauft, nachdem sie für knapp 400 Euro erhältlich ist?

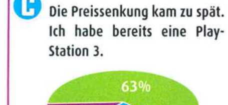


A Ja, denn der Preis ist angemessen und man bekommt obendrein einen Blu-ray-Player.



B Nein, der Preis ist immer noch zu hoch. Außerdem gibt es zu wenig Software.

C Die Preissenkung kam zu spät. Ich habe bereits eine PlayStation 3.



"CoD 4" zu realistisch?

Mein Thema ist "Call of Duty 4: Modern Warfare". Ihr prangert in Eurem Test das unverhohlene Patriotengehabe und die erbarmungslosen Anfeuerungen Eurer virtuellen Kameraden an, aber ist das nicht genau das, was den Realitätsgrad dieses Spiels (leider) so klar definiert?

Auch ich finde, dieses Spiel versetzt einen so dicht in den "modernen Terrorkampf", wie kein Game zuvor und als mündiger Videospieler genieße ich die actionreichen Scharmützel, die haarsträubende Anspannung beim Schleichen und die wahrheitsgetreue Darstellung des Krieges, aber ist es nicht genau so in der Realität?

Anfeuernder Pathos und Aufstachelungen von Mitkämpfern sind doch wohl an der Tagesordnung bei der US-Armee und ihren Verbündeten – genau so, wie in diesem Spiel dargestellt. Man muss sich doch nur die Fotos inhaftierter Gefangener auf Guantanamo oder Übertragungen (unzensierter) Berichte beim Sturm auf Bagdad oder der "Befreiung" Afghanistans ansehen, um eine Reflexion bei "CoD 4" zu sehen.

Als 28-jähriger, erwachsener Spieler sehe ich solche Spielsituationen nicht blauäugig. Vielleicht tun das Infinity Ward und andere Spieler ja auch nicht und werden eher zum Nachdenken als zum sadistischen Drauflosballern angeregt.

Fakt ist: Dieses Spiel, so zweifelhaft die Thematik auch ist, macht tierisch Spaß und lässt den Adrenalinpegel sowie die Lust aufs Weiterkommen in ungeahnte Höhen schnellen. Obwohl, oder gerade weil dieses Spiel so realistisch ist!

Daniel Fiebiger, via E-Mail

Kein Zweifel: Spielerisch ist "Call of Duty 4" ein intensiver Kracher, der seinesgleichen sucht. Dennoch hinterlassen einige Sequenzen wie das Beschießen nicht identifizierbarer Personen aus dem Helikopter einen bitteren Nachgeschmack – gerade weil sie von bekannten TV-Aufnahmen nicht zu unterscheiden sind. Dadurch geht die Fiktionalität des Spiels verloren, was in Verbindung mit den markigen Lobeshymnen der Teamkameraden einen unangenehmen Zynismus versprüht, über den man diskutieren muss. Und das können wir als Spieler und Fachpresse allemal kompetenter als die Rädelsführer politischer Hetzkampagnen. Ob diese hurrapatriotistische US-Attitüde für das authentische Flair notwendig ist oder nicht, darf aber gerne jeder für sich entscheiden. Die Hauptsache ist, dass man sich kritisch mit der transportierten Botschaft auseinandersetzt.

BEST OF MAN!AC-FORUM

» Die Hall of Shame streichen? Bloß nicht! Ich hab' immer großen Spaß daran, mir solche Gurkenspiele anzugucken. «

Devilot über die Wichtigkeit der Hall of Shame

»Ich nicht...:-)!«

antwortete Redakteur Michael (mh) auf obigen Beitrag, wurde aber von keinem Diskussionsteilnehmer als selbiger erkannt

»Als ob's von dem PAL-Crap auch nur eine sammelnswerte Edition gäbe. Aber wie die Lemminge nach Pappschubern (uiuiui), Steelbooks (boah!) und "Making-of -DVDs" (rar as hell – never seen before on eGay) dem Zeug nachgeifern...
Oh – Plastikbarbie Püppchen von Big Daddys nicht zu vergessen...
Oh – und Plastikhelme... oder Sporttaschen... *Halsaderplatz*
Ich kann's echt nimmer hören....«

pzykoskinhead über Sammler-Edition und limitierte Boxen

»Musste an manchen Tagen am Meer auch denken, dass das Wasser in Videospielen doch irgendwie viel geiler aussieht.«

Karotte über die Qualität der Wasserdarstellung in Videospielen

Zu viele gute Spiele?

Gut, dass Ihr diesen Punkt mal aufgreift! Ich bin quasi ein Zocker der ersten Stunde und früher war es so, dass maximal zwei bis drei richtige Knaller pro Jahr rausgekommen sind. So hatte man genug Zeit, sich mit diesen tollen Spielen ausführlich zu beschäftigen, selbst wenn man nicht so viel Freizeit hatte. Heute kommt fast jeden Monat ein richtiger Kracher raus, worüber man sich eigentlich gar nicht beschweren dürfte, wollen uns die Spielefirmen doch nur Gutes! Trotzdem ist es so, dass berufstätige Menschen wie ich kaum mehr Zeit finden, sich mit einem Kracher richtig zu beschäftigen, weil man dauernd auch schon neue Spiele kaufen könnte und muss!

Wie soll ich mich in meiner knappen Freizeit ausführlich mit dem "CoD 4"-Mehrspieler-Modus beschäftigen, wenn ich mich auch mit "Uncharted", "Guitar Hero III", "Warhawk", "Super Mario Galaxy" etc. 'herumschlagen' muss? Ganz zu schweigen von meinen geliebten Onlinematches bei "PES 2008".

Wir haben es heutzutage schon sehr schwer, wir armen Zocker! Gut, es ist zwar Jammern auf ganz hohem Niveau, aber so intensive Spielerfahrungen wie früher kann ich heute kaum noch empfinden, da einfach die Zeit fehlt, sich intensiv mit den Spielen zu befassen. Oft ertappe ich mich dabei, dass ich ein Spiel einfach nur noch schnell durchspielen möchte, damit ich noch ein anderes zocken kann. Außerdem muss ich zwangsläufig aus Zeitgründen auf viele Spiele verzichten, die ich mir aber auf jeden Fall gekauft hätte, wenn es so wäre wie früher. "Assassin's Creed" ist ein solches prominentes Opfer...

Alexander Gundlach, via E-Mail

Nachdem Ihr uns im letzten Editorial zum Thema Gaming-Stress gefragt habt, will ich hierzu meine Meinung abgeben. Generell habe ich keinen Stress mit Videospielen, denn anders als beim Job kann ich mir immer noch aussuchen, ob ich etwas tue bzw. spiele oder nicht. Dennoch muss ich eingestehen, dass man in Anbetracht der vermehrt aufkommenden, hohen 'Hit-Dichte' versucht ist, den kompletten Jahresurlaub in die Wintermonate zu verlegen, um genussvoll seinem Hobby zu frönen. Ich für meinen Teil könnte mir das nicht erlauben, weil meine Frau spätestens nach zwei Tagen Dauerzocken auf die Barrikaden gehen würde.

Abschließend bleibt mir zu sagen, dass jeder (Hardcore-)Zocker sich darüber im Klaren sein sollte, dass Videospiele kein 'Grundbedürfnis', sondern lediglich ein – wenn auch wunderbares – Hobby darstellen.

Marcel Hindrichs, via E-Mail

Danke für die vielen Einsendungen zu diesem interessanten Thema. Wir freuen uns auch weiterhin über Zuschriften, seid Ihr (noch immer) im Gaming-Stress?

UPDATES & ERRATA

Update: Der Multiplayer-Shooter "Unreal Tournament III" hat sich auf das 1. Quartal 2008 verschoben, die PS3-Version wird voraussichtlich etwas früher als die Xbox-360-Fassung erscheinen.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 8. Februar 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Let's Rock!

Zusammen mit Activision suchen wir den Guitar-MAN!AC. Aussagekräftige Bewerbungsfotos (werft Euch in Rocker-Kluft und posiert wie ein echter Gitarrist) schickt Ihr an: leserpost@maniac.de oder an die oben stehende Postanschrift. Die besten Einsendungen werden in einer der kommenden Ausgaben abgedruckt und erhalten fürstliche Preise zu "Guitar Hero III: Legends of Rock".

Das gibt es abzustauben:

» 3x "Guitar Hero III"-Klampfen für PS3, Xbox 360 oder Wii
» 9x "Guitar Hero III"-Faceplates (Shockrock, Slash oder Humankind)
» 5x "Guitar Hero III: Legends of Rock" für die PS2
» 4x "Guitar Hero III"-T-Shirts



Stichwort: Guitar-MAN!AC

Die volle Ladung "Halo 3"

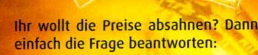
In Zusammenarbeit mit Microsoft verlosen wir mehrere "Halo 3"-Fanpakete. Und ein paar Xbox-360-Spiele gibt's obendrauf.

3x "Halo 3"-Fanpaket, bestehend aus T-Shirt, Umhängetasche, Notizblock, Wall-Sticker mit Master-Chief-Motiv (1,40m groß) und Xbox 360 Messenger Kit
5x "Viva Piñata: Party Animals" für die Xbox 360
5x "Forza Motorsport 2" für die Xbox 360

Ihr wollt die Preise absahnen? Dann einfach die Frage beantworten:

Welcher Entwickler zeichnet für die "Halo"-Serie verantwortlich?

A: Bungie
B: Budgie
C: Budget



Stichwort: Halo 3



DIVX FÜR XBOX 360

Das erfolgreichste Videoformat der PC-Welt erobert Microsofts Konsole.

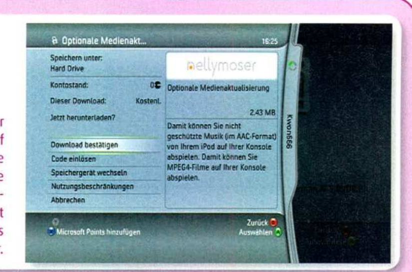
Jetzt ist es endlich soweit, seit Anfang Dezember überrascht die Xbox 360 mit erweiterten Videofunktionen: Das neueste Firmware-Update ermöglicht das Abspielen von DivX- und XviD-Filmen, den meistverbreiteten Formaten für PC-Videos. Diese bringt Ihr mit DVD-R, USB-Stick und übers LAN-Netzwerk auf Eure Konsole: Mit MAN!AC macht Ihr Eure Xbox 360 in drei Schritten zum DivX-Spieler. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
DivX für PC	www.divx.com
DivX-Videos	www.stage6.com
PS3 Video 9	www.redkawa.com
XviD für PC	www.xvidmovies.com
Windows Media Connect	www.chip.de

1 UPDATES FÜR DIE KONSOLE

Damit DivX- und XviD-Filme auf Eurer Xbox 360 laufen, müsst Ihr gleich zwei Updates aufspielen: Verbindet zunächst die Konsole mit Xbox Live und installiert die neueste Firmware-Version. Jetzt erscheinen im Dashboard unter 'Medien' auch Dateien mit den Kürzeln '.AVI', '.DIVX' und '.MP4'. Damit Ihr sie abspielen könnt, ist allerdings ein weiteres Software-Update nötig: Besorgt Euch ein Beispielvideo (siehe Internet-Adressen) und bringt es mit DVD-R oder USB-Stick auf die Konsole. Sobald Ihr es anklickt, erscheint eine Fehlermeldung: "Eine Medienaktualisierung ist erforderlich, damit dieser Inhalt abgespielt werden kann." Klickt nun auf 'Aktualisierung herunterladen' und bestätigt im folgenden Menü die Installation der 'Optionalen Medienaktualisierung'.



Wird nur bei Bedarf installiert: Die 'Optionale Medienaktualisierung' ladet Ihr kostenlos herunter.

2 HD-FILME MIT TÜCKEN

Das Update ist kostenlos und macht Eure Konsole sowohl mit DivX und XviD als auch Filmen im H.264-Format (z.B. iPod-, PSP- und PS3-Videos) kompatibel. Anschließend spielt Ihr Eure AVI- und MP4-Dateien mit dem eingebauten Videoplayer im Medienverzeichnis ab: Ihr dürft die Videos vor- und zurückspulen sowie aus verschiedenen Anzeigemodi wählen.

Nicht gespielt werden allerdings Untertitel in separaten Dateien und ältere DivX-Videos (DivX-Versionen 3.x und 4.x). HDTV-Fans freuen sich dagegen über die Unterstützung hoher Auflösungen, auch wenn Ihr Euch zwischen Surround-Sound und voller HD-Auflösung entscheiden müsst: AVI-Videos dürfen lediglich eine Auflösung von 1280 x 720 Pixeln besitzen, dafür aber eine Audiospur im AC3-Format (5.1-Sound) enthalten. Wer die volle HD-Auflösung von 1920 x 1080 Pixeln nutzen will, muss seine Filme als MP4-Datei auf die Konsole bringen, hier wird jedoch nur Stereosound im AAC-Format unterstützt – nutzt zum Umwandeln die kostenlose Software "PS3 Video 9" (siehe MAN!AC 05/07).

HD-Fans müssen zudem mit weiteren Hürden klarkommen: Sowohl AVI- als auch MP4-Dateien dürfen maximal vier Gigabyte Speicher umfassen. Das reicht selbst bei dreistündigen Streifen für passable Bildqualität, das fertige Video in einer solchen Größe lässt sich aber nicht auf einer DVD-R im ISO-Format verewigen. Erstellt deshalb mit einem Brennprogramm Eurer Wahl (z.B. "Nero") eine DVD-R im UDF-Format.

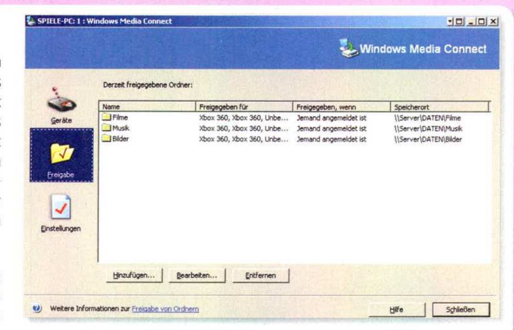


Der eingebaute Videoplayer der Xbox 360 bringt DivX in ordentlicher Qualität auf den Schirm.

3 FREIGABE ÜBERS NETZWERK

Wenn Ihr mit dutzenden Videos hantiert, gestaltet sich der Transport via DVD-R und USB-Stick natürlich nicht gerade komfortabel: Leichter geht's über das LAN-Kabel, mit dem sich Xbox 360 und PC vernetzen lassen – so spielt Ihr Videos, Musik und Bilder direkt von der Festplatte Eures Computers. Für optimale Kommunikation sorgen zwei Werkzeuge, die Ihr auf dem PC installiert: Ihr entscheidet Euch zwischen "Windows Media Player 11" und "Windows Media Connect 2.0". Besonders bei älteren PCs empfehlen wir letztere Variante, weil die Software deutlich weniger technische Ressourcen in Anspruch nimmt. Außerdem lässt sich das übersichtliche "Windows Media Connect 2.0" selbst von Einsteigern problemlos bedienen: Nach der Installation koppelt Ihr unter 'Geräte' Eure Xbox 360 mit dem PC, dann stellt Ihr unter 'Freigabe' entsprechende Ordner der PC-Festplatte der Konsole zur Verfügung – schon steht dem Filmgenuss nichts mehr im Wege!

"Windows Media Connect 2.0" bringt Eure Filme mit wenigen Klicks ins heimische Netzwerk.



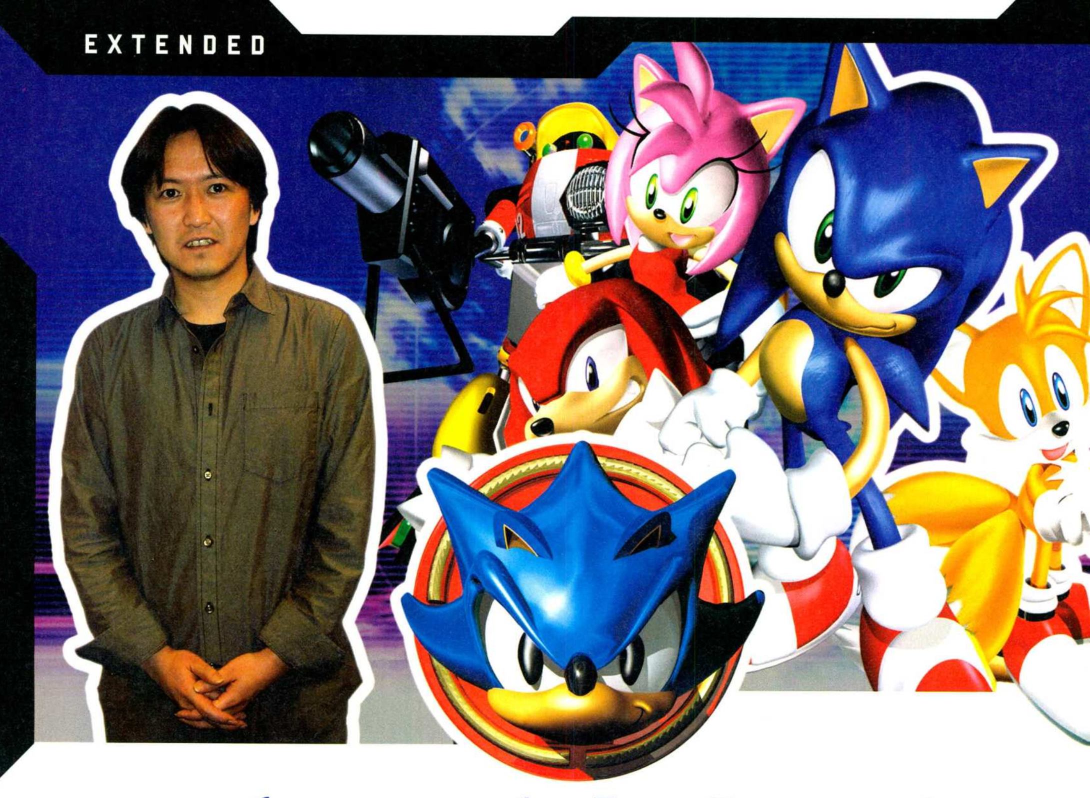


MAN!AC

EXTENDED

» INHALT

Ruhe in Frieden
GameCube
2002-2007



Takashi Iizuka

Yuji Naka mag der Vater von Sonic sein, Takashi Iizuka aber hat den Igel vor Jahren unter seine Fittiche genommen und ins nächste Jahrtausend geführt. Wir sprachen mit ihm über Sonics 3D-Abenteuer, technische Innovationen und die "Nights"-Serie.

MAN!AC: Ist die Wii-Konsole mit ihrer ungewöhnlichen Eingabemethode das perfekte System für ein neues "Nights"-Spiel?

Iizuka: Ich denke schon, dass der Wii die perfekte Plattform für das "Nights"-Sequel ist. Ich habe mich für den Wii entschieden, weil ich denke, dass der Wii-Markt oder besser die Wii-Besitzer die perfekte Zielgruppe für "Nights: Journey of Dreams" sind. Außerdem war es mein Wunsch, die WiFi-Funktionen zu nutzen und den Wetterkanal in den Spielablauf zu integrieren – und den gibt's nur auf dem Wii. Mir ging es also nicht in erster Linie um ein neuartiges Steuerkonzept. Auch habe ich mich erst für den Wii entschieden, als ich mit dem Konzept für das Spiel fertig war und fand, dass es sehr gut zu Nintendos Konsole passt.

Mein Fokus lag bei diesem Titel jedoch nicht auf der Remote-Steuerung. In den ersten Spielstunden würde ich daher zur herkömmlichen Kontroll-Variante mit dem Stick des Nunchuks raten – wurde der Ablauf verinnerlicht, kann der Spieler ruhig zur 'Remote-only'-Steuerung wechseln.

Erzählen Sie uns bitte mehr zur Verwendung des Wetterkanals bei "Nights: Journey of Dreams".

Unser Spiel empfängt die Daten des Wetterkanals und sorgt für entsprechende Witterungsverhältnisse im Spiel. Dies trifft jedoch nicht auf den Story-Modus zu, sondern betrifft die sich ständig verändernde 'My Dreams'-Welt, welche von den Bewohnern Nightopias bevölkert wird. Ich hatte diese Idee während der Entwicklungsphase und wendete mich zur Verwirklichung an Nintendo. Dort fand man meinen Vorschlag gut und sorgte für die Implementierung der Bibliotheken, die zu dessen Umsetzung nötig waren.

Das eigentliche Spielprinzip von "Nights: Journey of Dreams" unterscheidet sich kaum von dem des Originals "Nights into Dreams". Die Verbesserungen sind stattdessen...

...im Missionsdesign oder den verschiedenen Masken für Nights zu entdecken. Ich finde den grundlegenden Spielablauf nach wie vor sehr spaßig und wollte ihn so einfach und benutzerfreundlich wie möglich halten, damit auch Neulingen der Einstieg leicht fällt.

Haben Sie zu keiner Zeit den Wunsch verspürt, Nights das Tor zur dritten Dimension aufzustoßen?

Oh doch – wir hatten einen Prototyp erstellt, der das Fliegen im dreidimensionalen Raum ermöglichte. Allerdings fühlte sich das Spiel dann wie eine Flugsimulation an – das ursprüngliche "Nights"-Gefühl ging verloren. Daher entschieden wir uns für die 'alte' Spielmechanik.

Wie kürzlich bekannt gegeben wurde, befindet sich eine PS2-Version des Originals "Nights into Dreams" in Arbeit. Sind Sie in dieses Projekt involviert und können Sie uns schon Details verraten?

Wir vom damaligen Entwicklerteam haben uns um die Feinheiten bei Grafik und Steuerung gekümmert, die eigentliche Portierung wird aber von den Jungs vorgenommen, die sich um die "Sega Ages"-Reihe kümmern. Die Entscheidung für eine PS2-Neuauflage des Originals fiel, weil der Wunsch danach in Japan sehr groß war. Eine Umsetzung für Amerika oder Europa ist derzeit aber nicht geplant.

Was gab es anno 1996 zuerst: das Spiel oder den Analogcontroller?

Das Spiel. Am Anfang der Entwicklungsphase hatten wir vor, das normale Sega-Saturn-Pad zu verwenden. Wir dachten, die Flugbewegungen würden sich auch mit dem Steuerkreuz rund anfühlen. Doch während der Testphase mussten wir feststellen, dass dem nicht so war – mit einem Acht-Wege-Kreuz wollten geschmeidige Bewegungen nicht so recht gelingen. Deshalb beschloss ich, dass für Nights' Flugmanöver ein Analogstick her musste und ging mit dieser Bitte zu unserer Peripherie-Abteilung.

SOFTOGRAPHIE

Name: Takashi Iizuka
Position: Leiter der Spiele-Entwicklung, Sega Studios USA
Lead Game Designer
Spiele: Sonic the Hedgehog 3 (Mega Drive - 1994)
Sonic & Knuckles (Mega Drive - 1994)
Nights into Dreams (Saturn - 1996)
Christmas Nights (Saturn - 1996)
Sonic Jam (Saturn - 1997)
Sonic R (Saturn - 1997)
Sonic Adventure (DC - 1998, GC - 2003)
Sonic Adventure 2 (DC, GC - 2001)
Sonic Heroes (PS2, Xbox, GC - 2003)
Shadow the Hedgehog (PS2, Xbox, GC - 2005)
Nights: Journey of Dreams (Wii - 2008)













Und Sie wurden prompt erhört?
Etwas Überzeugungsarbeit war schon nötig. Eine wichtige Rolle spielte, dass der neue Analogstick auch für "Panzer Dragoon" von Vorteil war. Und so wurde die Idee gebilligt und bald in die Tat umgesetzt.

Im Dezember 1996 erschien die limitierte "Nights"-Spezialedition "Christmas Nights" – wie kam es dazu?
Die Idee zu "Christmas Nights" hatten wir noch vor der Konzeptphase zum eigentlichen "Nights". Wir wollten unbedingt auf die interne Uhr des Saturn zurückgreifen, da es einen solchen zeitgesteuerten Effekt vorher noch nicht gab. Mit der Verwendung der Wetterkanal-Daten auf dem Wii wollen wir diese Tradition fortsetzen. Außerdem arbeiten wir an einer Überraschung für alle "Nights"-Fans – mehr kann ich dazu aber noch nicht verraten.

Nach "Nights into Dreams" ließ das Sonic Team verlauten, es werde keinen Nachfolger geben. Dies hat sich ja mittlerweile als falsch herausgestellt...
Diese Aussage stammt von Yuji Naka. Zum damaligen Zeitpunkt dachte er, dass es nicht möglich sei, "Nights" noch besser zu machen – deshalb schloss er einen Nachfolger aus. Ich hingegen hege seit über zehn Jahren den Wunsch, ein Sequel zu machen. Ich hatte aber schlicht keine Zeit für ein solches Projekt. Erst jetzt, da die meisten neuen Sonic-Spiele von Sonic Team Japan entwickelt werden, habe ich genug Freiraum für einen Nachfolger.

In der Dreamcast-Ära entdeckten die Spieler in "Sonic Adventure" ganz neue Seiten am blauen Igel. Wie kam es zu dieser Spielidee?
Am Anfang der Konzeptionsphase hatte ich folgenden Vorschlag: Ich wollte ein Sonic-Rollenspiel oder -Abenteuer entwickeln, das aber dennoch auf einem actiongeladenen Grundprinzip basiert. Ganz im Gegensatz zu Bioware, die derzeit an einem echten RPG im Sonic-Universum arbeiten, stand für uns der rasante Spielablauf stets im Vordergrund.

"Sonic Adventure 2" und "Shadow the Hedgehog" waren deutlich bleihaltiger als "Sonic Adventure". Warum haben Sie sich für diese Ausrichtung entschieden? Schließlich schätzten die meisten Spieler den Erstling gerade wegen der Jump'n'Run-Abschnitte und Hochgeschwindigkeitspassagen.
In "Sonic Adventure 2" stand nicht die Action, sondern die Abwechslung im Vordergrund: Ich wollte dem Zocker drei ganz unterschiedliche Spielerfahrungen liefern. Rasante Renn-Areale mit Sonic, Baller-Levels mit Tails und Schatzsuche-Aufgaben für Knuckles.

Der düstere Igel Shadow steht für eine Kombination der unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere und hebt damit die Einschränkung innerhalb eines Levels auf – der Spieler genießt eine größere Freiheit, er kann sich zwischen Rennen und Ballern entscheiden. Das war auch schon mein Ziel in "Sonic Heroes": 'Mehr Abwechslung für den Spieler' lautete die Devise. Anstatt einen Charakter auszuwählen und dann ein Level zu bestreiten, darf der Spieler innerhalb der Levels frei zwischen den Figuren wechseln und je nach Spielsituation entscheiden – das ist für dieses Genre auch heute noch ziemlich einzigartig.

Vermissen Sie es, Spiele für eine eigene Hardware zu entwickeln – schließlich hat sich Sega schon vor geraumer Zeit aus der Riege der Konsolenhersteller verabschiedet.
Ein bisschen vielleicht (lacht). Als Sega noch Konsolenhersteller war, konnte ich als Spieldesigner zur Hardware-Abteilung gehen und meine Wünsche äußern. Damit hatte ich etwas größere Freiheit bei meinen Titeln, schließlich konnten die Konsolenbauer auf die Bedürfnisse der Entwickler besser eingehen.

In "Sega Superstars Tennis" greifen Sonic & Co. nun nach der Filzballkrone. Will das Sega-Maskottchen Mario den Rang als Multitalent ablaufen? Können wir uns in Zukunft auf einen "Sonic"-Funracer, auf ein Basketball-Spiel oder gar ein neues Sonic-Partyspiel freuen?
Ich denke, es ist eine sehr gute Sache, dass sich klassische Segahelden in vielen Genres einen Namen machen. Sega sollte sich solchen Herausforderungen in Zukunft sogar verstärkt widmen.

Wie hoch ist der Druck bei der Entwicklung eines neuen "Sonic"-Spiels? Gehört der blaue Igel doch nach wie vor zu den wichtigsten Marken des Konzerns und stellt zudem für viele Spieler eine Herzensangelegenheit dar.
Meiner Meinung nach ist es die Hauptaufgabe eines Designers, dem Spieler etwas Neues zu servieren, ihm eine frische Spielerfahrung zu ermöglichen. Anstatt immer in die Vergangenheit zu blicken, schaue ich nach vorn und versuche unverbrauchte Konzepte und Ideen umzusetzen – die Gefahr, alte Serienanhänger zu verschrecken, nehme ich in Kauf.

Ihre Karriere begann bei Sonic Team in Japan, seit vielen Jahren arbeiten sie bei den Sega Studios in den USA. Welche Unterschiede erkennen Sie und welche Vorteile bringt der Job in den Staaten mit sich?
Japaner und westliche Spieler haben bekanntermaßen ziemlich verschiedene Geschmäcker. Während meiner Zeit in Japan konnte ich nur die Vorlieben der japanischen Zocker verstehen und nachvollziehen. Ich wollte aber immer Spiele für die ganze Welt machen. Daher halte ich es für sehr wichtig, dass sich mein Arbeitsplatz in den USA befindet – so kann ich die Mentalität und den Geschmack der westlichen Welt viel besser erfassen.

"Sonic the Hedgehog" für Xbox 360 und PS3 (das in Japan entwickelt wurde) war kein gutes Spiel. Haben Sie den Titel gespielt und eventuell noch eine Erklärung für uns, warum das Spiel so sehr enttäuschte?
Ja, ich habe es gespielt und... (lacht). Ich denke jedenfalls, dass die Jungs einem enormen Zeitdruck unterlagen. Schließlich waren beide Versionen Starttitel und die jeweilige Hardware zum Entwicklungszeitpunkt noch ziemlich unbekannt.



Goodbye GameCube

Die Würfel sind gefallen: Die Ära GameCube ist vorbei, der Nachfolger steht bereits in den Läden. Höchste Zeit also, die vergangenen Jahre mit dem kleinen Kasten Revue passieren zu lassen.



X Zur Electronic Entertainment Expo 1999 ließ Nintendo die Bombe platzen und verkündete, dass man unter dem Decknamen "Project Dolphin" an einem N64-Nachfolger arbeite. Bilder oder Videos gab's noch keine zu bewundern, dafür ließ man verlauten, dass die Super-Konsole mit 400 MHz getaktet sein würde, auf ein eigenständiges DVD-Format setze und im Winter 2000 (also nur dreineinhalb Jahre nach dem Europa-Launch des N64) weltweit gleichzeitig veröffentlicht werde.

Letzteres haute zwar nicht hin, dafür stellte man die Konsole auf der hauseigenen Messe Space World im Jahre 2000 endlich der Öffentlichkeit vor. Nach mehreren Namenswirrungen (so stand zwischenzeitlich die Bezeichnung StarCube im Raum) hatte man sich auf einen treffenden Titel für den verspielten Kasten mit dem neckischen Tragegriff festgelegt: GameCube.

In bewegten Bildern ließ der Neuling hier erstmals seine Muskeln spielen: Vor allem die Tech-Demo "Mario 128" stellte die Rechenpower des kleinen Würfels unter Beweis: 128 geschmeidig animierte Klempner wuselten über eine Oberfläche, die in Echtzeit nach Belieben verformt werden konnte und sich physikalisch korrekt auf das Geschehen auswirkte. Die grafischen Fähigkeiten des lilafarbenen Kastens demonstrierte man weiter mit einer Schwertkampf-Demo zwischen Link und seiner Nemesis Ganondorf. Das sah nicht nur überwältigend gut aus, sondern wirkte auch wesentlich erwachsener als alles, was man bislang von den "Zelda"-Vorgängern gewohnt war.

Im Nachhinein betrachtet hätte Nintendo aber besser anderes Material gezeigt, denn die Erwartungen, die der Konzern mit diesen Videos geweckt hatte, waren nun klar umrissen: Ein "Mario 64"-Nachfolger kommt zum Launch und ein düsteres Zelda ist ebenfalls in der Mache.

The Nintendo-Difference

Beim Japan-Launch am 14. September 2001 kam alles ganz anders aus: Zum ersten Mal musste eine Nintendo-Konsole bei der Veröffentlichung ohne ein zugkräftiges "Mario"-Spiel auskommen. Stattdessen sollte der schlaksige Bruder mit "Luigi's Mansion" die 25.000 Yen (ca. 220 Euro) günstige Konsole an den Mann bringen. Komplettiert wurde das drei Spiele dünne Line-up von "Wave Race: Blue Storm" und Segas erster Veröffentlichung für eine Nintendo-Heimkonsole: "Super Monkey Ball".

Die 20 besten GameCube-Spiele

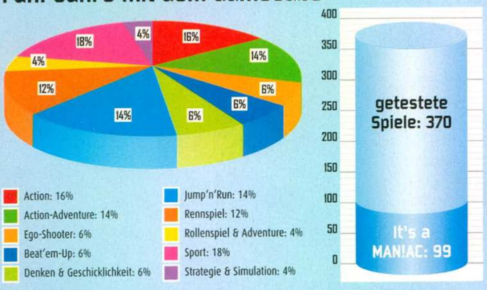
20»Star Wars: Rogue Leader

Hersteller	Factor 5/Nintendo
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2002 (Launch-Titel)



Für Factor-5-Boss Julian Eggebrecht war das etwas schwächliche Launch-Line-up ein gefundenes Fressen: Dank Bombast-Optik und des actiongeladenen Spielablaufs verzeichnete er mit der "Star Wars"-Versoftung den bis dato größten Verkaufserfolg. Im Gegensatz zu seinem schwächeren Nachfolger "Rebel Strike" auch heute noch einen Zock wert.

Fünf Jahre mit dem GameCube



Spielspaßdurchschnitt pro Quartal:



Big N und die Beständigkeit: Mit einer durchschnittlichen Spielspaßwertung von 74% liegt der GameCube auf einer Wellenlänge mit dem N64. Zum Vergleich: Die PSone kam ihrerzeit nur auf 69%. An der Kurve oben gut zu sehen: Beim Launch und zu den Weihnachtszeiten wurde die qualitativ beste Kost geboten – lediglich gegen Ende blieben sowohl Spiele als auch Hits aus. Mit insgesamt 370 getesteten Games flatterten fast 70% mehr Spiele ins MAN!AC-Testlabor als noch zu N64-Zeiten – hört sich viel an, ist im Vergleich zur PSone mit fast 1.000 Stück (bei PS2 vergleichbar) aber nicht wirklich viel. Die Genre-Verteilung ist im Vergleich zur Vorgänger-Konsole fast unverändert: Damals wie heute dominieren Sportspiele das Portfolio.

Die Euphorie hielt sich in Grenzen: Von den 500.000 ausgelieferten Konsolen lagen nach der ersten Woche noch knapp die Hälfte in den Regalen. Zum Vergleich: Vom Game Boy Advance verkauften sich in den ersten Tagen ca. 600.000 Stück, von der PlayStation 2 wanderten gar eine Million Geräte innerhalb von zwei Tagen über die Ladentheke.

Etwas zu viel mutete man den Nintendo-Fans außerdem auf der Space World 2001 zu: Aus der realistischen "Zelda"-Demo des Vorjahres war plötzlich ein kindlich-verträumtes Cel-Shading-Abenteuer geworden – hübsch, aber nach dem Video des Vorjahres schwer zu verdauen.





Geteiltes Leid ist halbes Leid: Sowohl "Luigi's Mansion" (links) als auch "Mario Sunshine" (rechts) blieb der Kult-Status verwehrt. Auch andere Nintendo-Helden wie Kirby oder Wario schwächelten auf dem GameCube.

GameCube in Europa

Aus dem weltweiten Simultan-Release wurde natürlich nichts: Um bei der Veröffentlichung mit mehr Spielen aufwarten zu können, verschob man den Europa-Start auf den 3. Mai 2002. Löhnen musste man hierzulande 249 Euro, zur Wahl standen 19 Launch-Titel. Allerdings waren mehr als die Hälfte des Startaufgebotes PS2- oder Xbox-Umsetzungen, die mit dem neuen Pad nicht unbedingt besser zu steuern waren.

Das lag allerdings weniger am Controller selbst, als an der teils schlampigen Anpassung der Dritthersteller. Denn Gedanken hatte man sich bei Nintendo auf jeden Fall gemacht: Ein Hauptknopf (der A-Button) sollte einen Großteil der Kommandos übernehmen und Anfängern den Einstieg in die Welt der Videospiele erleichtern. Ein löblicher Ansatz, der aber nur von wenigen Entwicklern konsequent verfolgt wurde. Schade auch, dass das Steuerkreuz mindestens eine Nummer zu klein ausfiel und unglücklich positioniert war.

Für den europäischen Markt wurden einige Änderungen an der Hardware vorgenommen. So spendierte man dem Würfel einen RGB-Ausgang, sparte dafür aber das S-Video-Gegenstück ein. Etwas bizarr mutete außerdem an, dass es zwar einen digitalen-Videoausgang gab (der in späteren Baureihen eingespart wurde), Spiele mit Progressive-Scan-Unterstützung in hiesigen Gefilden allerdings fehlten.

Technischer Beistand

Um den Würfel mit der nötigen Hardware-Power auszustatten, holte man sich Unterstützung bei der Computer-Branche: Während der Grafikkartenhersteller ATI (gehört seit 2006 zu AMD) den Grafik- und Soundchip 'Flipper' lieferte, kümmerte sich IBM um den mit 485 MHz getakteten 'Gekko'-Hauptprozessor.

Der Speicher unterteilte sich in zwei Typen: Der 24-MB-Hauptspeicher verwaltete Grafikdaten wie Texturen; der zusätzliche 16 MB umfassende Auslagerungsspeicher

19»Star Fox Adventures

Hersteller	Rare
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2002



Rares Abschiedsgeschenk an die Nintendo-Gemeinde gehört zu den optisch schönsten GameCube-Spielen (die Felleffekte beeindrucken auch heute noch). Spielerisch orientierte man sich unübersehbar an "Zelda", ohne jedoch die Qualität der Vorlage zu erreichen. Besser als Namcos in die Hose gegangenes "Star Fox Assault" ist es aber auf jeden Fall.

18»Super Smash Bros. Melee

Hersteller	Nintendo
Genre	Beat'em-Up
Erscheinungsjahr	2002



Die furiose Prügelei schlug verkaufstechnisch vor allem in Japan ein wie eine Bombe. Die Popularität verdankt der Titel seinem zugänglichen Kampfsystem, der knuffigen Aufmachung, den abwechslungsreichen Stages und nicht zuletzt den unzähligen Nintendo-Charakteren. Ältere Semester könnte der etwas unübersichtliche Spielablauf abschrecken.

17»Donkey Konga

Hersteller	Namco
Genre	Musikspiel
Erscheinungsjahr	2004



Das beste Musikspiel für den GameCube macht heute genauso viel Laune wie damals. Das liegt vor allem an der witzigen Bongo-Peripherie, den schmissigen Liedern (vom DK-Rap über Take-That-Songs bis hin zu Klassik-Kompositionen) und dem launigen Mehrspieler-Modus. Weiteres spaßiges Spiel für die Bongos: die Hüpferei "DK Jungle Beat".

16»Wave Race: Blue Storm

Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Erscheinungsjahr	2002 (Launch-Titel)



Der heiß ersehnte Nachfolger zum Wasserspaß "Wave Race 64" konnte zwar nicht ganz die Begeisterungsstürme des Originals auslösen, gehört aber zu den besten Rennspielen für den Würfel. Die Wasserphysik ist wie das Streckendesign top und die Grafik versprüht Urlaubsfeeling – die komplexere Steuerung ist aber nicht jedermanns Sache.

Anbauware

Ganz neue Wege ging so manche Peripherie für den GameCube. Bereits von den Vorgängerkonsolen kannte man die Game-Boy-Kompatibilität. Nintendos Game Boy Player dockte an der Unterseite der Konsole an, um Spiele des Erfolgshandhelds auf den heimischen Bildschirm zu bringen. Mit "Donkey Konga" kam dagegen Dschungel-Feeling dank mitgelieferter Bongos ins Wohnzimmer. "Donkey Kong Jungle Beat" nutzte die Trommeln schließlich als Steuerung. Selbige brachten sogar ein kleines Mikrofon mit, das das Klatschen zum Takt registrierte. Ein eigenes Mikrofon wurde bei "Odama" und "Mario Party 7" eingesetzt. Bei Ersterem habt Ihr die eigene Armee befehligt, während bei der Klempnerparty die eigene Spielfigur per Sprachkommando gesteuert wurde. Das Tanzfieber grassierte schließlich dank "Dancing Stage Mario Mix": Mittels beigelegter Tanzmatte seid Ihr zu bekannten Mario-Melodien gesteppt.

Doch Nintendo brachte nicht nur verspieltes Zubehör: Mit dem Wavebird-Controller wurde endlich das Kabel wegrationalisiert, und leider auch die Rumble-Funktion – ganz ähnlich wie beim aktuellen PS3-Pad. Dritthersteller versuchten es schließlich mit anbaubaren LCD-Bildschirmen sowie Lenkrädern.



Der Game Boy Player

Kaum unterstützt: die Spracheingabe

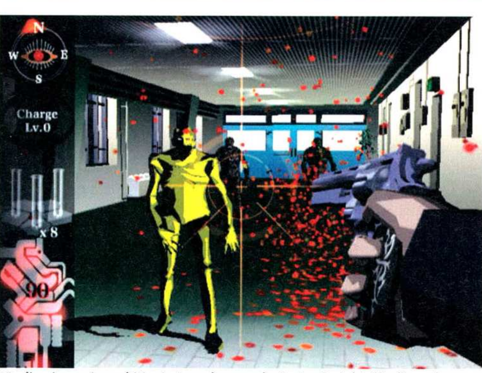
Mitgetrommelt: die DK Bongos



Tanzmatte mit "Mario"-Branding



Kabellos dank Wavebird-Pad



Für die einen ein ambitioniertes, aber gescheitertes Projekt, für die anderen der Inbegriff der virtuellen Kunst: Capcoms extravagante Ballerei "Killer 7".

kümmerte sich um Spieldaten wie Levelarchitektur & Inventar-Inhalt.

Mit dem GameCube brach Nintendo mit alten Gewohnheiten: Erstmals wurde die Konsole nicht mit Modulen, sondern mit optischen Datenträgern gefüttert. Im Gegensatz zur Konkurrenz setzte man aus Angst vor Raubkopien aber nicht auf das herkömmliche DVD-Format, sondern presste die Spiele auf 8 cm kleine Mini-DVDs. Der Nachteil: Während auf eine reguläre Scheibe bis zu 8,5 GB passen, haben auf dem Nintendo-Pendant nur 1,5 GB Platz.

Als Folge müssen speicherhungrige Spiele wie "Resident Evil" auf zwei Silberlingen ausgeliefert werden. Dafür sind die Ladezeiten auf der kleinen Kiste oft angenehm kurz: Aufgrund des kleineren DVD-Durchmessers findet der Laserkopf sein Ziel schneller. Außerdem dreht sich die Scheibe im Laufwerk mit konstant hoher Geschwindigkeit und muss zum Nachladen nicht erst beschleunigt werden. Ein guter Kompromiss aus Modul und DVD.

Kiddie- oder Killer-Image?

Spieletechnisch fuhr Nintendo zweigleisig: Mit hauseigenen, knuffig gehaltenen Marken wie "Luigi's Mansion" oder "Super Smash Bros. Melee" hielt man Fans bei der Stange. Dritthersteller sollten hingegen das dem Unternehmen anhaftende

15»Ikaruga

Hersteller	Treasure
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2003



Dank Portierung auf den GameCube kamen endlich auch Europäer in den Genuss der japanischen Shooter-Perle von Treasure. Der Clou: Wechselt die Farbe Eures Raumschiffes von weiß auf schwarz und umgekehrt, um gleichfarbige Schüsse der Gegner zu absorbieren. Knüppelhart, extrem kurz, aber meisterlich designt und extrem motivierend.

14»Animal Crossing

Hersteller	Nintendo
Genre	Simulation
Erscheinungsjahr	2004



Erst drei Jahre nach Japan-Release (bzw. zwei Jahre nach US-Veröffentlichung) kamen Europäer in den Genuss der knuffigen Lebenssimulation. Hier wird gelebt, gearbeitet, geangelt, werden Briefe geschrieben und NES-Klassiker gezockt. Vorsicht: Wer einmal die Welt von "Animal Crossing" betreten hat, kommt so schnell nicht wieder davon los.

13»Viewtiful Joe

Hersteller	Capcom
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2003



Abgefahrener Comic-Stil, turbulente Kloppereien und witzige Einfälle am laufenden Band – mit "Viewtiful Joe" zeigten die japanischen Clover Studios das erste Mal, was in ihnen steckt. Lediglich die teuflisch schweren Bosskämpfe könnten manchen Zocker vergraulen. Traurig, dass dem kreativen Actioner ein finanzieller Erfolg versagt blieb.

12»Eternal Darkness

Hersteller	Silicon Knights
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2002



Ursprünglich als N64-Titel angekündigt, ist der Horror-Schinken bis heute einzigartig: Ihr durchlebt verschiedene Zeitepochen, visiert dank des innovativen Kampfsystems einzelne Körperteile an, stellt Euch Eure Magie individuell zusammen und bekommt den psychischen Verfall der Protagonisten dank des Sanity-Meters am eigenen Leib zu spüren.







Die Macht der Konsumenten: Weil der kindliche Stil von "Wind Waker" (Mitte) vielen Zockern bitter aufstieß, orientierte man sich bei der Gestaltung von Link und seiner Umgebung im Nachfolger "Twilight Princess" (rechts) an dem reiferen Look der Space-World-Demo aus dem Jahre 2000 (links).





Aus alt mach neu: Die "Resident Evil"-Serie unterzog Capcom auf dem GameCube einer Generalüberholung. Links setzt sich Chris Redfield vor Renderhintergründen gegen modrige Zombies zur Wehr, rechts ballert sich Leon S. Kennedy aus der Third-Person-Perspektive durch besessene spanische Dorfbewohner.

Kiddie-Image vergessen machen: Factor 5 etwa ließ es mit "Star Wars: Rogue Leader" gleich zum Europa-Launch richtig krachen.

Am meisten Vertrauen setzte man in den japanischen Entwickler Capcom. Der sollte mit seiner "Resident Evil"-Serie Big N endgültig eine erwachsenere Reputation verschaffen. Das würde gleich ein weiteres Problem lösen, das Nintendo schon früher Kopfzerbrechen bereitete: mangelnde Spielehits von Fremdherstellern.

Capcom erfüllte zwar das Soll an Spielehits, machte Nintendo aber trotzdem einen Strich durch die Rechnung: Als exklusiv angekündigte Spieleperlen wie "Viewtiful Joe", "Killer 7" oder "Resident Evil 4" erschienen mit etwas Verzögerung auch bei der Sony-Konkurrenz.

Weitere Entwickler-Prominenz wie Square Enix konnte zwar ins Boot geholt werden, auf einen 'echten' Teil der "Final Fantasy"-Serie warteten Rollenspieler jedoch vergeblich – mit "Crystal Chronicles" gab es lediglich ein Spin-Off der populären Serie.

Konami verweigerte Nintendo fast komplett den Dienst: zugkräftige Marken wie "Pro Evolution Soccer", "Metal Gear Solid" (vom Remake "Twin Snakes" abgesehen) oder "Silent Hill" gab's anderswo.

Das vielleicht populärste Spiel dieser Generation – "Grand Theft Auto" – ließ sich ebenfalls nur auf PS2 und Xbox blicken.

Goodbye Rare

Für Aufruhr unter den Nintendo-Anhängern sorgte die Trennung vom langjährigen Exklusiventwickler und Hitlieferanten Rare im Jahre 2002. Nachdem die Firmengründer (die Gebrüder Stamper) ihren Anteil von 51 Prozent an Microsoft verkauft hatten, trennte sich auch Nintendo von seinen 49 Prozent – insgesamt machte der Bill-Gates-Konzern 377 Millionen Dollar locker.

Adäquaten Ersatz fand man in Form der texanischen Entwicklerschmiede Retro Studios. Die hatten zwar wie Rare ebenfalls nicht den

11»Soul Calibur II

Hersteller	Namco
Genre	Beat'em-Up
Erscheinungsjahr	2003



Zugegeben: Sich im unterbesetzten Genre durchzusetzen, ist keine Kunst, und ein Exklusiv-Titel ist Namcos Klopperei auch nicht. Das schmälert aber nicht die Qualität von "Soul Calibur 2": Das Kampfsystem spricht sowohl Profis als auch Neulinge an, optisch ist's ein Hingucker und mit Link gibt's für Nintendo-Fans einen coolen Zusatz-Charakter.

10»Metal Gear Solid: Twin Snakes

Hersteller	Silicon Knights
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2004



Mehr als nur ein lauer Aufguss: Das Remake des ersten "Metal Gear Solid"-Teils (PSone) besticht durch zeitlos spannende Schleichaction und aufgefrischte Optik. Cineastische Zwischensequenzen werden von einer professionellen Synchro garniert. Zusatzfeatures wie die Dogtag-Jagd machen "The Twin Snakes" zum Muss für jeden Serienfan.

9»Resident Evil

Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2002



Und noch ein Remake eines PSone-Klassikers. Die schaurig-schönen Render-Kulissen von "Resident Evil" muss man einfach gesehen haben. Spielerisch zwar nicht ganz so flott wie der vierte Teil, dafür aber mit Horror-Stimmung geradezu vollgestopft – und neue Bereiche gibt's obendrauf. In jeder Beziehung besser als "Resident Evil Zero".

8»Pikmin

Hersteller	Nintendo
Genre	Strategie
Erscheinungsjahr	2002



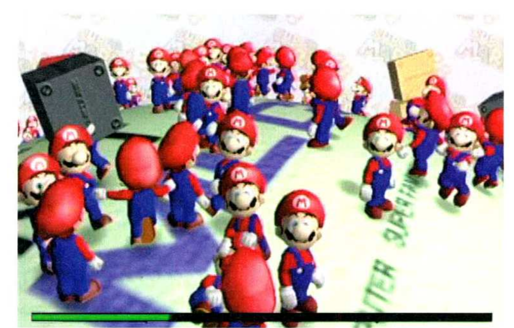
Mal was anderes als Klempner und Elfen: In Miyamotos Strategie-Perle lasst Ihr die kleinen Helferlein Gegner bekämpfen, Brücken bauen und Raumschiffteile suchen. Egal, ob Teil 1 oder 2: "Pikmin" macht süchtig, spielt sich frisch und originell. Wann kommt der dritte Ableger für den Wii? Das Spielkonzept ist wie auf die Remote zugeschnitten...



Japan-exklusiv: Der Panasonic Q spielte DVDs ab und hatte ein LC-Display.



Größenvergleich: Die japanischen Spiele steckten im Pappschuber und fielen eine Nummer kleiner aus als DVD-Hüllen.



Die "Mario 128"-Demo der Space World 2000. Ein Spiel wurde nie daraus, dafür fand die Technik Verwendung in Spielen wie "Pikmin".



Guter Ersatz: Während der Stern der ehemaligen Edelschmiede Rare am Sinken war, überzeugten die Retro Studios mit "Metroid Prime" gleich auf voller Linie.

größten Software-Output, lieferten dafür mit "Metroid Prime 1 & 2" aber gleich zwei der besten GameCube-Spiele ab.

Vor der Übernahme verabschiedete sich Rare noch mit einem letzten Spiel: "Starfox Adventures". Das hatte bei Veröffentlichung (wie so oft beim britischen Entwickler) bereits einen langen Weg hinter sich: Ursprünglich unter dem Namen "Dinosaur Planet" fürs N64 angekündigt, erschien der optisch eindrucksvolle, spielerisch aber unspektakuläre "Legend of Zelda"-Verschnitt schließlich auf dem GameCube. In Entwicklung befindliche Spiele wie "Kameo" oder "Donkey Kong Racing" debütierten auf der Xbox 360 oder wurden gleich eingestampft.

7»Mario Kart: Double Dash!!

Hersteller	Nintendo
Genre	Rennspiel
Erscheinungsjahr	2003



Noch vor "Zelda: Four Swords Adventures" das beste Multiplayer-Spiel für Nintendos Würfel. Zwar finden die spärlichen Neuerungen nicht bei jedem Anklang (Doppelsitzer, etwas unausgewogene Spezial-Items), die tollen Strecken machen aber auch "Double Dash" zum König unter den Fun-Racern. Für Solisten etwas mager.

6»Super Mario Sunshine

Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Erscheinungsjahr	2002



Schon seltsam: "Mario Sunshine" ist das einzige Jump'n'Run in den Top 20 – und das auf einer Nintendo-Konsole! Marios Job als Reinigungskraft (Ihr säubert eine Insel mit Eurer Wasserspritze) wird heute kritisch beäugt. Die Brillanz eines "Mario 64" oder "Mario Galaxy" erreicht der Titel selten, tolle Hüpfkost wird aber dennoch geboten.

5»Paper Mario: Legende v. Äonentor

Hersteller	Intelligent Systems
Genre	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	2004



Eines der witzigsten und charmantesten Spiele – plattformübergreifend. Hier werden wirklich alle Nintendo-Klischees auf die Schippe genommen. Präsentiert wird das Ganze im unnachahmlichen Scherenschnitt-Look des N64-Vorgängers. Trotz der Rundenkämpfe ein Spiel, das man auch als RPG-Allergiker gespielt haben sollte.

4»Zelda: The Wind Waker

Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2003



Manch einer konnte mit der Cel-Shading-Optik nichts anfangen oder war von den Segelfahrten genervt. Wir haben Links originelles Abenteuer geliebt! Denn spielerisch war "Wind Waker" dank gewitzter Kerker und spannender Kämpfe erste Sahne. Die Grafik fanden wir ebenfalls hinreißend. Etwas umfangreicher hätte es aber ruhig sein dürfen.

Vernetzt

Game-Boy-Konnektivität war eines der großen Schlagworte zur GameCube-Zeit. Mittels Adapter konntet Ihr den Game Boy Advance an die Konsole stöpseln. Neben der Möglichkeit, das Handheld als Steuerung zu nutzen, sollte vor allem der Game-Boy-Schirm zum erweiterten Spielerlebnis dienen. "Final Fantasy: Crystal Chronicles" und das Zelda-Abenteuer "Four Swords Adventure" setzten das kleine Mobilgerät sogar voraus. Nach kleineren Bonusinhalten wie in "Metroid Prime" wurde die Idee mangels Erfolg aber schnell ad acta gelegt.
Während die Generationskonkurrenz (PS2 und Xbox) online bereits erste Erfolge feierte, wurde dieses Thema beim Spielewürfel mehr als stiefmütterlich behandelt. Nintendo bot zumindest kurzzeitig Modem- sowie Breitband-Adapter für den Spielewürfel an. Aber mit Ausnahme der "Phantasy Star Online"-Episoden und ihrer treuen Fanbasis blieb die große Onlinespiele-Offensive aus. Lediglich im LAN-Modus konnten einige Titel mit zusätzlichem Spielspaß punkten: Neben der Unterstützung für "Kirby's Air Ride" und "1080° Avalanche" durften bei "Mario Kart: Double Dash!!" bis zu acht Spieler an zwei Konsolen ran.



Die geplante Symbiose aus stationärer und mobiler Konsole wurde ein Reinfall.



Den Breitbandadapter stöpselte man auf der Unterseite des GameCube an.







Rare Ware: "Star Fox Adventures" (links) blieb das einzige GameCube-Spiel der britischen Entwickler. Nach der Übernahme durch Microsoft verdünnisierten sich Spiele wie "Kameo" (Mitte) auf die Xbox 360 oder wurden wie "Donkey Kong Racing" (rechts) eingestampft.

Todesursache: Software-Mangel

Weil sich Nintendo ab 2004 verstärkt Wii und DS widmete, Dritthersteller sich zunehmend auf PS2 und Xbox konzentrierten, kam der Software-Nachschub ab 2005 schwer ins Stocken. Die logische Konsequenz: In Sachen Verkaufszahlen setzte sich der Abwärtstrend, den das N64 einleitete, fort. Bei ca. 22 Millionen verkauften Einheiten war das Ende der Fahnenstange erreicht (das N64 ging noch ca. 35 Mio. Mal über die Ladentheke). Damit verkaufte man ungefähr gleich viele Konsolen wie Microsoft, sah gegenüber Sony aber kein Land – deren PS2 avancierte mit ca. 120 Mio. abgesetzten Geräten zur erfolgreichsten Konsole der Welt. Trotz dieser Pleite bleibt uns der GameCube aufgrund seiner exzellenten (wenn auch zu wenigen) Spiele in wohliger Erinnerung. Und dass Nintendo aus dem GameCube seine Lektionen gelernt hat, sieht man momentan am Wii. *ak/ts*

3»Metroid Prime

Hersteller	Retro Studios
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2003



Dem N64 blieb Samus Aran noch fern, doch auf dem GameCube schneiderten die Retro Studios der Weltraum-Amazone ein zeitgemäßes 3D-Kostüm auf den Leib, das den Geist der Bitmap-Vorlage perfekt bewahrte, gleichzeitig aber auch ein nie dagewesenes Spielerlebnis bot. Geballert, gehüpft und geforscht wird zwar aus der Ego-Perspektive, dank Aufschaltfunktion und regelmäßig eingestreuten Rätseln spielt sich das Ganze aber eher wie ein Action-Adventure. Unerreicht (auch im zweiten Teil) sind die sensationelle Atmosphäre, die berauschende Musik und die pompösen Boss-Fights.

2»Resident Evil 4

Hersteller	Capcom
Genre	Action
Erscheinungsjahr	2005



Mit der Umgestaltung hat Capcom viel riskiert: Serienfans hätten dem Horror-Urgestein den Rücken kehren können. Die Orientierung in Richtung Shooter hätte deplatziert wirken können. Der Verzicht von Render-Backgrounds hätte dem Spiel die optische Opulenz nehmen können. Beim Ausbruch aus dem Herrenhaus in Richtung unwirtliches Europa hätte die Serie ins Stolpern kommen können. Hätte, hätte, hätte... Hätte Capcom keine Neuausrichtung gewagt, hätten wir mit "Resident Evil 4" nicht das beste Action-Spiel seit Jahren bekommen. Manchmal macht sich Risiko eben doch bezahlt...

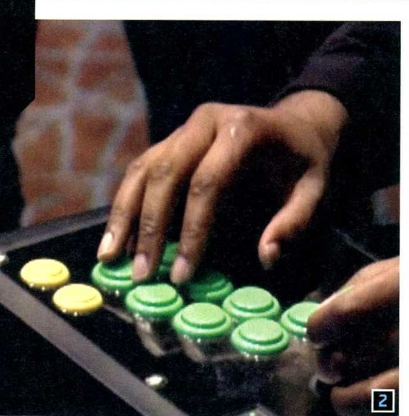
1»Zelda: Twilight Princess

Hersteller	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Erscheinungsjahr	2006



Da war sie also endlich: die Ablösung für "Ocarina of Time". Die Art von Abenteuer, die wir uns gewünscht hatten: erwachsener, epischer und komplexer als "Wind Waker". Wer erst einmal auf Epona durch Hyrule galoppiert ist, in Wolfsform eine Fährte aufgenommen hat oder kopfüber mit den Eisenstiefeln an der Decke gehangen ist, den hat die Magie dieses majestätischen Action-Adventures im Nu gefangen genommen. Grafisch zwar nicht ganz so makellos wie "Resident Evil 4", dafür aber auch nicht so geizig im Umgang mit Farben. Ein Spiel, das einem lange in Erinnerung bleiben wird.

1



2



3

Schlagt Euch wieder!

Warum Beat'em-Ups scheinbar ein Nischendasein fristen und was in der Nische geschieht – ein Blick in die Community.

X Mit "Street Fighter IV" wurde ein Titel angekündigt, dessen Relevanz für viele Spieler vielleicht nicht ganz nachvollziehbar ist. Schließlich haben Prügelspiele ihren Ursprung in der Spielhalle, was indirekt bedeutet: Sie taugen für den kurzen Spaß zwischendurch, aber unterhalten nicht über lange Zeit. Wenn dann mal ein "Virtua Fighter 5" rauskommt, ergötzt man sich eine Zeit lang an der Grafik, und dann wandert es ins Regal. Dass das nicht ganz richtig ist, zeigt "Super Street Fighter II Turbo": Vor über zehn Jahren in den Arcades dieser Welt veröffentlicht, wird es heute noch aktiv gespielt. Wir wollen Euch für das Thema ein wenig sensibilisieren und zeigen, wie groß die Szene der Klopper-Enthusiasten wirklich ist und was sie zusammenschweißt: der Wettkampf.

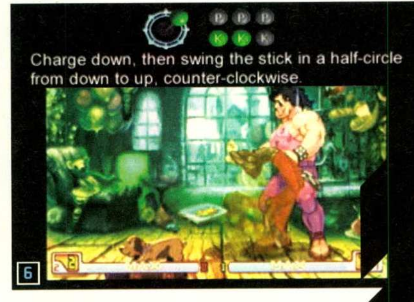
Schlüsselwort: Competition

Der größte Reiz von Beat'em-Ups ist der Wettstreit: das Bestreben, besser zu sein als alle anderen, schnellere Reaktionen zu haben, sich auf jede Situation einstellen zu können – der Wille zum Sieg. Nichts geht über den Adrenalinstoß, wenn man neben seinem noch unbekannten Gegner sitzt, der Kampf beginnt und das Klacken der Arcade-Sticks den Raum erfüllt. Wie wird er die Runde eröffnen? Bin ich ihm gewachsen? Enttarnt er meine Fallen? Hier zeigt sich aber auch, warum Prügelspiele unter deutschen Spielern nicht so populär sind: Es gibt so gut wie keine Spielhallen und so bleibt der stets gleiche Kampf gegen die CPU oder den Freundeskreis. Dabei bleibt der Adrenalin-Kick leider meist außen vor.

Im Ausland hingegen kann man in den Arcades jederzeit spielwillige und erfahrene Gegner finden und im Kampf gegen diese die eigenen Fähigkeiten trainieren, denn hier will niemand verlieren und die nächste Münze in den Automaten wer-







1 » Die Kampfarena der Super Battle Opera – hier einmal anzutreten, ist der Traum vieler Spieler.
2 » So gut wie alle Spieler (wie hier auf dem Evolution-Turnier) schwören auf wuchtige Arcade-Boards.
3 » Stuttgart, August 2006: Spieler aus vielen europäischen Ländern lieferten sich spektakuläre Fights.
4 » Der Kampf Mann gegen Mann: Habt Ihr erst einmal Platz genommen, gibt es kein Zurück mehr...
5 » Die Eintrittskarte zur Tougeki: Das japanische Team Safari konnte sich für das Turnier qualifizieren.
6 » Tutorial-Videos sind neben den Internet-Foren die größte Wissensquelle der Community.
7 » Der Grund für Japans Vormachtstellung: öffentliche Spielhallen mit offiziellen Turnieren und Ligen.
Fotos: Bastian Hartmann [1], Evo2k6-Trailer [2], Florian Strasser [3, 7], David Pham [4], tougeki.com [5], '3S Basics'-Tutorial [6].



Internet-Links zum Thema

www.burikione.de/ranbat » Informationen zu den Ranking-Battles in NRW. Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr hier Kontakt herstellen.
www.hardedge.de » Die Hauptseite der deutschen Community. Hier findet Ihr sofort Kontakt zu anderen Spielern wie auch viel Know-how. Alle wichtigen Infos über Aktivitäten laufen hier zusammen. Leider ist die Seite zurzeit offline, wird aber bald wieder online gehen.
www.shoryuken.com » Das Hauptportal der Amerikaner mit Wiki zu sämtlichen Beat'em-Ups.
www.combovideos.com » Massig Videomaterial zu vielen Spielen. Lernstoff, um Euer Können auszubauen: learning by watching!
www.evo2k.com » Die offizielle Seite des amerikanischen Turniers. Auch die DVDs können hier bestellt werden.

fen müssen. Warum man den Aufwand betreibt? Turniere, Ruhm und Ehre!

Turniere, die die Welt bedeuten

Die zwei größten offiziellen Turniere sind die japanische Tougeki, auch Super Battle Opera genannt, und die amerikanische Evolution-Weltmeisterschaft. Hier werden alle wichtigen Beat'em-Ups gespielt: Von "Virtua Fighter 5" und "Soulcalibur 3" über "Guilty Gear XX" und "Street Fighter III" bis zu "Melty Blood" und "King of Fighters" sind alle dabei.

Das Evolution ist ein offenes Turnier: Wenn Ihr Euch der Herausforderung gewachsen fühlt, könnt Ihr Euch über die offizielle Homepage anmelden. Dieses Jahr wurden auf dem Evolution dank Sponsoren Preise im Gesamtwert von 90.000 US-Dollar verliehen. Das im Sommer stattfindende Turnier lockt die Crème de la Crème der Profi-Gamer aus der ganzen Welt an. Dieses Jahr zählten die Veranstalter über 3.000 Interessierte, Zuschauer mitgerechnet.

Für die Super Battle Opera hingegen muss man sich erst durch in Japan stattfindende Turniere qualifizieren. Allerdings gibt es für ausgewählte Spiele auch Slots für ausländische Teams. Das Qualifikations-Turnier findet dann in Europa statt, 2006 war das z.B. in Deutschland. Das Haupt-Turnier wird per Live-Stream im Internet übertragen und die Teilnehmer Star-gerecht auf einer Bühne mit Lichtshow in Szene gesetzt. Das Tougeki-Turnier gilt als das spielerisch anspruchsvollste und die Sieger-Podeste sind fest in japanischer Hand: Noch nie ist eines der nicht-japanischen Teams in die Endrunden gekommen. Ausgerichtet wird das Mega-Event vom Enterbrain Verlag, in dem auch das Videospielmagazin Famitsu erscheint.

Von beiden Meisterschaften erscheinen regelmäßig DVDs, auf denen die spektakulären Matches verewigt sind. Einen kleinen Eindruck davon könnt Ihr Euch mit dem Beitrag auf der MAN!AC-DVD machen.

Und was ist mit uns?

Auch bei uns gibt es trotz des Mangels an vernünftigen Arcades eine lebhafte Szene mit talentierten Spielern. Einmal im Jahr wird in Stuttgart das "Bad Cannstadt City Clash"-Turnier abgehalten, bei dem Spieler aus ganz Europa antreten, um sich in diversen Beat'em-Ups zu messen. Daneben findet in Hamburg alle ein bis zwei Jahre die Hamburg Fighters Lounge statt. Anderthalb Jahre existierte auch eine bundesweite Beat'em-Up-Liga, deren Finale auf dem Stuttgarter Turnier ausgetragen wurde. Aktuell gibt es – vor allem für Spieler aus Nordrhein-Westfalen – die Möglichkeit, an den Ranking-Battles in Duisburg teilzunehmen. Das sind regelmäßige Turniere mit akkumulierender Punktezählung für eine Liga-Tabelle.

Alle unsere europäischen Nachbarländer bieten große und gut organisierte Turniere und Ranking-Battles. Da die einzelnen Communities aber miteinander über Internet-Foren vernetzt sind, ist es ein Leichtes, auch an diesen teilzunehmen. Auch Anfänger sind immer herzlich willkommen, die Profis stehen bei Fragen mit Rat und Tat zur Seite. Daneben machen sich viele Spieler mit Tutorial- oder Combo-Videos einen Namen. Hier werden effektive und schwere Combos demonstriert und die Mechaniken der Spiele erklärt. Wenn Ihr jetzt loslegen wollt, dann guckt in den Kasten mit den wichtigsten Internet-Anlaufstellen. *jk*

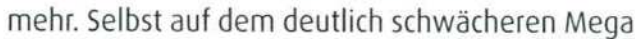
HALL OF SHAME

Ich schielte immer neidisch auf die coolen Riesen-Sprites und die 65.536 verschiedenen Farben von SNKs Luxuskonsole. Leider waren die mehrere hundert Mark teuren Spiele für Teenager unerschwinglich. Die damals überlebenswichtige Frage auf dem Schulhof lautete vielmehr: Mega Drive oder Super Nintendo? Aus irgendeinem Grund glaubte ich irgendwann, Neo-Geo-Spiele seien immer toll. Unser freier Autor Ralph Karels weiß es besser und beförderte für Euch die bösartigsten Geschwüre aus dem Schrank eines sammelwütigen Retro-Freaks ans Tageslicht. Ob der Wrestling-Unfall "3 Count Bout" oder die gurkige Prügelei "World Heroes" – die ganz fiesen Brocken schmerzen schon beim Zusehen, erst recht aber beim Zocken. Rund 150 Euro sind derzeit für gebrauchte Trashperlen wie "Success Joe" fällig. Wie muss es erst sein, wenn man so viel Kohle hingeblättert hat? Aber nein, die werden gar nicht erst gespielt, sonst sind sie ja nicht mehr 'mint'.

Nie zuvor war ein Controller so groß wie die Konsole: Das Neo Geo erschien 1990 in Japan.

Andro Dunos

Andro Dunos ist an sich gar nicht mal so schlecht, aber angesichts hervorragender Konkurrenz wie "Viewpoint" oder "Last Resort" ist das längst nicht genug. Das einzig Ungewöhnliche an dieser klassischen 2D-Weltraumballerei: die Grafik. So etwas Hässliches gab es nämlich schon seit dem Master System nicht mehr. Selbst auf dem deutlich schwächeren Mega Drive waren flottere und prachtvollere Shoot'em-ups wie "Thunder Force" locker machbar. Wo ist die konkurrenzlose Bitmap-Power der Arcade-Konsole? Offensichtlich nicht auf diesem mickrigen 34-Mbit-Modul! Das ließe sich noch verschmerzen, wäre die lahme Knallerei wenigstens spielerisch gehaltvoll. Uninspiriert zusammengeklaute Retortenhorden hirnamputierter Beliebigkeitsgeschwader schlängeln sich an Hintergründen aus dem Baukasten vorbei und unterfordern jeden halbwegs versierten Genrefan. Immerhin eine Innovation muss man "Andro Dunos" jedoch zugestehen: Endbosse, die keine Bedrohung darstellen, hat die Konkurrenz nicht zu bieten. Bedrohlich brutzelnd durchschneiden Lasersäulen den Raum, reichen aber gar nicht bis an meinen Gleiter heran. Aber halt: Die Kettenhunde aus "Super Mario Bros 3." sind doch auch solche leidlich gefährlichen Wichtigtuer. Na, wenn es das auch bei Mario gibt, dann muss es ja gut sein, oder?







Links ein harmloser Strahl, rechts beschießt mein Gleiter einen Endboss.

Power Spikes II

Wonach klingt der Name "Power Spikes II"? Nach einer Raserei mit Stachelreifen oder dem 32.768sten Beat'em-up? Oder etwa nach Volleyball? Und was hat dieser Sport mit Cyborgs zu tun? Die gibt's doch sonst nur in SciFi-Schlachten und messen sich in ihrer Freizeit in rabiaten Speedball-Matches. Oder spielt der Terminator etwa heimlich Badminton? Eine stümperhafte Volleyball-Umsetzung abzuliefern mag ja noch angehen, aber weshalb gibt es neben Herren- und Damenmannschaften auch Cyborgteams? Das fragt sich auch eines der martialischen Wesen, das nachdenklich auf dem Spielfeld herumsteht und seinen drei Kollegen die Arbeit überlässt. Während einer aufschlägt und annimmt, kümmert sich der zweite um Vorlagen, ein dritter schmettert. Der Vierte steht einfach nur auf dem Spielfeld herum und wundert sich, weshalb der Spielstand schon bei Matchbeginn 10:10 beträgt.

Auch als Spieler hat man viel Zeit, um sich über "Power Spikes II" ordentlich zu wundern: Taste einmal drücken und der Ball fliegt auf die andere Seite. Der Gegner nimmt an, Vorlage, Schmetterball. Schritt vor oder zurück, dann prallt der Ball an mir ab und fliegt zum Netz. Die Vorlage erfolgt automatisch, ebenso der Sprung des Schmetternden. Taste nochmals drücken und – Punkt! Nun tanzt sogar die stoische Nummer Vier. Welch ein Glück, dass es dieses Spiel nur für das Neo Geo CD gab!





Da steht er nun, der arme Tor, so faul herum, wie stets zuvor (jeweils links).

The Legend of Success Joe

Auffallend viele Beat'em-Ups tummeln sich mittlerweile in der Hall of Shame. Das liegt nicht etwa daran, dass ich keine Prügelspiele mag. Im Gegenteil: Eines meiner ersten 16-Bit-Erlebnisse hatte ich mit "Streets of Rage 2", und das war ein Highlight. Was für ein Glückstreffer! Nicht auszudenken, welchen Verlauf mein Leben genommen hätte, wäre ich als unbedarfter Jüngling auf Joes lahmes Abenteuer gestoßen. Glücklicherweise hat man den aber nie aus Japan herausgelassen und ich blieb verschont.

Aus heutiger Sicht ist "The Legend of Success Joe" eine ganz besonders fiese Perversion eines Neo-Geo-Spiels, schließlich stand die Arcade-Maschine für konkurrenzlose Bitmap-Power, geschmeidige Animationen und unzählige Prügel- und Ballerknaller. All diese Stärken verkehrt die Augenkrebs hervorrufende Hampelmannparade ins Gegenteil. Mit gefühlten zwei Animationsphasen staksen die ohne das geringste Gefühl für farbliche Harmonie gestalteten Charaktere durch lieblose Levels. Zwischendurch – so verlangt es die an "Rocky" angelehnte Erfolgsstory um den aufstrebenden Boxer Joe Yabuki – steht mein virtuelles Alter Ego im Ring und versucht, seine Widersacher nach allen Regeln der Kunst zu vermöbeln. Das könnte angesichts eines gar nicht mal so mageren Schlagrepertoires sogar gelingen, wäre da nicht die völlig verhunzte Steuerung, die es unmöglich macht, gegnerischen Angriffen auszuweichen. Sobald ich mich einem dieser dämlichen Hackfressen nähere, landet auch schon dessen Faust mitten in Joes Pixelvisage. Weiche ich aus, folgt der Gegenüber, als wäre er mein Spiegelbild und schwupps – wieder eine eingefangen!

Seit dem unvergesslichen "Terminator"-Erlebnis fürs Master System ist es nicht mehr vorgekommen, dass ich gleich zu Beginn an einem der ersten Gegner scheiterte. Nach einem zähen Match humpelte dann ein alter Mann herbei, der Joe unter seine Fittiche nehmen will. Warum er das macht? Seht ihn genau an: Der Kerl hat gar keine Augen. Das macht es zumindest glaubwürdig, dass er Joe für einen großen Boxer hält. Ich hole mir am besten ein scharfes Messer und schreibe anschließend den Text zu "The Legend of sucks ass Joe" neu.



Hässlich ist hier alles, witzig jedoch bestenfalls der Ringrichter, dessen verknoteter Tanzschritt irgendwie an MC Hammer erinnert.

"Ashita no Joe Boxing", wie das Spiel im Original heißt, basiert auf der gleichnamigen erfolgreichen Mangareihe, die zu Beginn der 70er unter der Federführung von Tetsuya Chiba und Asao Takamori entstand und diverse Anime-Serien nach sich zog. Der "Joe von Morgen" klingt zwar auch nicht besser als der englische Titel, erfreute sich aber im Gegensatz zur Versoftung großer Beliebtheit. Also verwundert es nicht, dass 1991 eine Umsetzung für die Spielhalle und die AES-Version des Neo Geo erschien. Bei einem der ersten Titel für die leistungsstarke Hardware kann man natürlich eine gewisse Nachsicht walten lassen, letztendlich zählt aber doch nur das Ergebnis und das ist spielerisch wie technisch eine Schande. Wer also nicht zu Sammlerzwecken an dieser Spaßkrücke interessiert ist, dem sei geraten, um "The Legend of Success Joe" einen möglichst großen Bogen zu machen – für den Fall, dass Nintendo jemals auf die Idee kommen sollte, diesen Mist für die Virtual Console zu veröffentlichen.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

2007 JAHRESRÜCKBLICK

Ein ereignisreiches Jahr ist vorbei – Zeit für einen kritischen Blick auf die Tops und Flops der vergangenen zwölf Monate.





Anfang März lag nach monatelanger Planung und vielen verworfenen Ideen endlich die erste MAN!AC im neuen Look am Kiosk. Auch inhaltlich hatte die Ausgabe einiges zu bieten und widmete sich ganz dem sehnlich erwarteten Europa-Launch der PlayStation 3. Diverse Startschwierigkeiten dämpften die Freude an Sonys Multimediamonstrum, was Matthias, Ulrich und Olli jedoch nicht davon abhielt, ihre Zockerbuden sofort mit dem neuen Edel-Accessoire zu schmücken. Dennoch: Die neue Generation von Spielkonsolen ist endlich komplett und die abgespeckte PS3 mit knapp 400 Euro mittlerweile erschwinglich. Der GameCube und die Xbox sind endgültig Geschichte, die PS2 soll laut Sony aber noch mindestens fünf Jahre unterstützt werden. Ob damit die unzähligen "SingStar"- und "Buzz"-Varianten gemeint sind, die regelmäßig in der Redaktion landen?

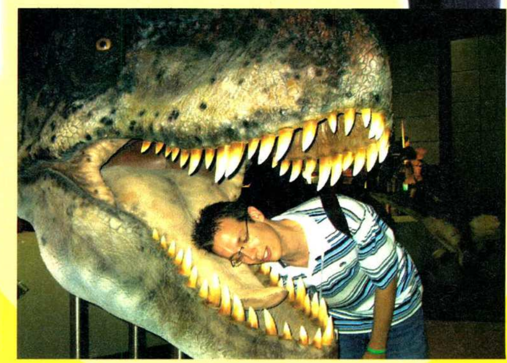
Microsoft unterdessen zeigte sich endlich einsichtig und nahm den Kampf gegen den berüchtigten "Ring of Death" auf. Im August erschien zudem die Xbox 360 Elite mit üppiger Festplatte und HDMI-Ausgang. Der Überraschungssieger heißt jedoch Nintendo. Die Verkaufszahlen von DS und Wii übertreffen alle Erwartungen und ziehen zahllose Haustier-Sims und Trainingssoftware nach sich. Seit Oktober liegt dem Wii eine Silikonhülle für die Fernbedienung bei, um besonders wilde Spieler vor Verletzungen zu schützen. Auch im Handheld-Bereich hat Nintendo die Konkurrenz abgehängt, was sich auch künftig trotz der seit September erhältlichen PSP Slim&Lite kaum ändern dürfte.

Software

Dank Titeln wie "God of War II", "Mass Effect" oder "Super Mario Galaxy" wurde jedes System mit exklusiven Tophits versorgt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft verzeichnete auch die PS3 mit "Uncharted: Drakes Schicksal" endlich ein eigenes Highlight, was zuvor weder mit "Heavenly Sword" noch "Lair" gelang. "Halo 3" stellte mit 170 Millionen US-Dollar Umsatz am ersten Verkaufstag einen neuen Rekord auf. Da unser Lieblingshobby jedoch auch 2007 im Kreuzfeuer der öffentlichen Kritik stand, fanden Titel wie "Crackdown" ihren Weg gar nicht erst nach Deutschland.

MAN!AC-Revue

Neues Layout, Janina wechselte an die PR-Front, Praktikant Christian managte unseren Stand auf der Games Convention, während der Rest zu Terminen hetzte oder wie André (Bild unten) ein Päuschen machte. Von der windigen Softwaregurke über Download-Games bis zum Hypetitel haben wir für Euch knapp 500 Spiele kritisch unter die Lupe genommen. Auf den folgenden Seiten findet Ihr Tops und Flops, hitzige Diskussionen und witzige Details sowie einen persönlichen Rückblick des MAN!AC-Teams.



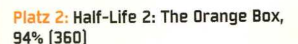
Spiele des Jahres



MANIAC HIT

Platz 1: Super Mario Galaxy, 95% (Wii)

Mario schafft das Unmögliche und erobert nach seinem 3D-Geniestreich "Super Mario 64" abermals eine neue Dimension und bietet ein völlig neues Spielgefühl, ohne alte Tugenden zu vernachlässigen. Auf der Suche nach 120 Sternen erlebt Ihr ein Feuerwerk an Innovation, Abwechslung und purer Freude am Spielen.



Platz 2: Half-Life 2: The Orange Box, 94% (360)



Allein der Puzzle-Shooter "Portal" rechtfertigt den Kauf. Wem die Knobelei aber zu kurz oder zu innovativ ist, der spielt den besten Ego-Shooter aller Zeiten oder die beiden Folgeepisoden bzw. die Comic-Ballerei "Team Fortress 2". Riesenumfang, Riesenspaß!



Platz 3: BioShock, 93% (360)

Ein ungewöhnliches Szenario, tolles Art-Decó-Design und eine beklemmende Atmosphäre machen "BioShock" zum packenden und einzigartigen Horrortrip. Rollenspielanleihen wie die Plasmide und Toniken bieten Freiraum für spielerische Experimente.

Gurken des Jahres

Platz 1: Wer wird Millionär 25% (Wii)



Verdammt wenig Spiel für richtig viel Geld: Ubisofts Versoftung der beliebten Jauch-Show funktioniert, hat schnelle Ladezeiten und könnte von einem mittelmäßig talentierten Informatikstudenten an einem Wochenende programmiert werden. Dafür dann 60 Euro zu verlangen, ist schlicht eine Frechheit!

Platz 2: Parappa the Rapper, 25% (PSP)



Die Umsetzung der schrillen PSone-Vorlage bietet saucoole Musik, zu der Nachwuchsrapper Parappa per Druck auf die eingeblendete Taste seine Skills beweisen soll. Das klappt wegen zu kleiner Anzeigen und der vermurksten Steuerungsabfrage aber nur sehr selten.

Platz 3: Escape from Bug Island, 28% (Wii)



Auf Eurer Flucht vor einem der lahmsten Abenteuer des Jahres durchstreift Ihr bockhässliche Landschaften, fuchtelt in nervigen Kämpfen wild mit der Remote herum und fragt Euch, wann der Survival-Horror endlich spannend oder sogar gruselig wird.

Trends des Jahres

Neue Gesichter

Neben etablierten Serien buhlten 2007 viele frische Gesichter um die Gunst der Spieler. Wegen hoher Entwicklungskosten werden viele neue Titel ("Heavenly Sword", "Mass Effect") gleich auf mehrere Teile ausgelegt. Einigen Abenteuern wie "Assassin's Creed" fehlt deshalb ein richtiger Abschluss – nicht jedermanns Sache.

Mehr Gewalt

"Kane & Lynch", "Call of Duty 4" und "Manhunt 2" stehen an der Spitze eines Trends, der so schnell nicht enden wird. Mit zunehmender Hardware-Power setzen viele Entwickler auf immer noch drastischere Metzeleien, um erwachsene Spieler zu schockieren. Auch in der Politik wurde dieses Thema im vergangenen Jahr hitzig debattiert, bislang ohne Ergebnis.



Casual Games

Alteingesessene Zocker rümpfen die Nase, Neulinge sind begeistert. Ob virtuelle Trainer für Körper und Geist oder diverse Streichelzoos – Entwickler bedienen zunehmend die neue Käuferschicht der Gelegenheitsspieler und setzen auf leicht verdauliche Unterhaltung. Leider bleibt die Qualität auf der Jagd nach dem schnellen Euro häufig auf der Strecke.

Bossgegner des Jahres

Platz 1: Matt Groening

Der sonst eher öffentlichkeitsscheue Simpsons-Erfinder entschuldigt sich in "Die Simpsons – Das Spiel" für schlechte Spiele und hetzt zwei Gaststars des Groening-Universums auf die gelbe Bande. Matt hingegen versteckt sich hinter seinem Geld und einem Anwaltsheer.



Platz 2: Mr. Gold & Mr. Silver

Die beiden schrillen Endbosse aus dem letzten Clover-Werk "God Hand" sind politisch dermaßen inkorrekt, dass man einfach lachen muss. Über die vermurkste Grafik hingegen lacht sich's schwer.



Platz 3: Lou



Wenn man gegen den Teufel persönlich antritt, sollte der Kampf auch teuflisch schwer sein. In der Tat: Um den "Guitar Hero III"-Boss zu bezwingen, braucht es göttliche Unterstützung – oder eine Menge Dusel!



Diskussionen des Jahres

Die ultimative Kontrolle?

Spielt Ihr Umsetzungen auf dem Wii, wenn die Steuerung keinen Mehrwert bietet? In der Redaktion scheiden sich die Geister. Olli ist vom frischen Spielerlebnis begeistert und zockt Wii, wann immer die Steuerung so gut funktioniert wie mit dem Pad. Michael spielt "Zelda: Twilight Princess" lieber auf dem GameCube, Ulrich bemängelt bei vielen Umsetzungen die Kamerasteuerung via Remote und greift wie Thomas, André und Jan im Zweifelsfall lieber zum Pad. Matthias hingegen steht auf chaotisches Minispielgefuchtel.



Manhunt 2

Braucht es die blutrünstige Mord-Sim? Einige Länder lehnten Rockstars umstrittenes Werk ab und verweigerten die Freigabe. Auch Ulrich hielt im Vorfeld nichts von der übertriebenen Brutalität, Michael hingegen hoffte auf eine sinnvolle Einbindung der Gewalt in die Story. Spätestens nach etlichen Schnitten scheint das Spiel dem Medienhype aber nicht mehr gerecht zu werden.

Assassin's Creed



Award oder nicht? Diese Frage sorgte tagelang für hitzige Debatten in der Redaktion. "Spielt sich flott und macht Spaß", "sieht hervorragend aus", meinten die einen, "sehe ich genauso, aber es bietet zu wenig Abwechslung", klagten Michael und André und verwehrten dem Grafikepos die begehrte Auszeichnung.

Download-Spiele des Jahres



PS3: Blast Factor (9 Punkte)

Da geht jedem Baller-Fan das Herz auf: hübsche Grafik und ein schnörkelloses Spielsystem, das dank Sixaxis-Unterstützung sowie pfiffigen Gegnern eine enorme Tiefe bietet – ideal für die anspruchsvolle High-Score-Jagd!

Xbox 360: Castlevania: Symphony of the Night (10 Punkte)

In der Live Arcade gibt es viele gute Spiele, den Spitzenplatz sichert sich aber ein alter Bekannter – umso ironischer, dass es sich bei Konamis Dracula-Jagd um ein PSone-Spiel handelt, das es (bei uns) nicht für die PS3 zum Download gibt.





Wii: Paper Mario (10 Punkte)

Man mag Games für die Virtual Console finden, deren Bedeutung für die Videospielwelt größer war. Doch zum einen gab es von Marios RPG-Abenteuer keine unzähligen Neuauflagen, zum anderen ist es dank zeitlosem Humor, individuellem Grafikstil und spaßigen Kämpfen vorzüglich gealtert.

Charaktere des Jahres



Platz 1: Beschwerter Begleiter-Kubus

Fein hat er sich herausgeputzt, unser kantiger Freund! Mit seinem rosa Herzen ist er einfach zum Liebhaben. "Portal"-Spieler wissen jedoch, dass diese Beziehung nicht lange währt und kein glückliches Ende nehmen soll. Deswegen konnte der nette Würfel auch nicht zu unserer Abschiedsparty kommen – und alles nur, weil wir ihn getötet haben.



Platz 2: Big Daddy und Little Sister

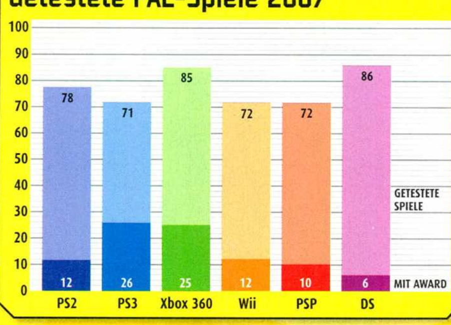
Das ungleiche Gespann sorgt für herzzerreißende Szenen in der kranken Unterwasserwelt von "BioShock". Habt Ihr den gepanzerten Beschützer erledigt, weint die Little Sister, ehe sie Eurem Charakter schutzlos ausgeliefert ist. Tod oder Leben? Der Spieler entscheidet.

Platz 3: Susano



"Okami" bietet viele unvergessliche Charaktere, z.B. den notgeilen Käfer Issun oder den kauzigen Herrn Mandarine. Gegen den selbsternannten Weltenretter Susano ziehen sie aber alle den Kürzeren. Kein anderer Recke hat sich je auf so amüsante Weise selbst überschätzt.

Getestete PAL-Spiele 2007



Die Tops und Flops der MAN!ACs



André Kazmaier

SPIELE-TOP-3:

1. Super Mario Galaxy (Wii)
...weil es zeigt, dass das unbeschreibliche Spielgefühl von "Mario 64" doch wiederholbar ist.

2. Okami (PS2)
...weil der Look und die Charaktere dieses Aquarell-Kunstwerkes unvergänglich sind. Ruhe in Frieden, Clover Studio!

3. Portal (PS3/360)
...weil mir noch nie so die Gehirnwindungen verdreht wurden. Alleine "Portal" rechtfertigt den Kauf der "Orange Box".

MUSIK-TOP-3:

1. Kanye West – Second Semester
2. Public Enemy– Revolverlution Tour (DVD)
3. Kanye West – Graduation

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Die Nintendo-Pressekonferenz auf der E3
...weil die interessanten Games neben dem ganzen Casual-Kram viel zu kurz kamen.

EREIGNIS DES JAHRES:

Besuch der Ubisoft-Studios in Montreal
...weil die Stadt selbst noch viel schöner war als die gezeigten Spiele.

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Namcos Macht über die weibliche Brust
...weil das Silikon-Implantate überflüssig und mich reich machen würde.

CHARAKTER DES JAHRES:

Nariko (Heavenly Sword)
...weil gegen den rassigen Rotschopf selbst Lara Croft aussieht wie ein graues Mäuschen.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

Die "Heavenly Sword"-Filmsequenzen
...weil die so gut sind, dass ich über den schwachen Spielablauf hinwegsehen konnte.



Jan Königsfeld

SPIELE-TOP-3:

1. Virtua Fighter 5 (360)
...weil die Prügel-Perle endlich online spielbar ist. Einen solchen Wiederspielwert gibt's sonst nur bei "Guitar Hero".

2. BioShock (360)
...weil mich die sensationelle Atmosphäre des Ego-Shooters immer wieder unter Wasser zieht!

3. Zelda: Phantom Hourglass (DS)
...weil mich das neue Spielgefühl gefesselt hat und ich den Stylus nicht weglegen konnte.

MUSIK-TOP-3:

1. Devin Townsend – Ziltoid the Omniscient
2. Korn – Untitled
3. The Sorrow – Blessings from a Blackened Sky

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Viele aktuelle Spiele
...weil mich das ewige Baller-Einerlei so langweilt.

EREIGNIS DES JAHRES:

Die Ankündigung von "Street Fighter IV"
...weil ich beim Trailer mehrmals Gänsehaut bekam. Warum nur dauert's noch so lange?

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Die Fähigkeiten eines Optionsmenüs
...weil ich auf Knopfdruck eine andere Sprache beherrschen könnte.

CHARAKTER DES JAHRES:

Lars Ümlaüt (Guitar Hero III)
...weil der Finsterknecht mit seinem Corpse-Painting, Stacheln und Grimassen eine Zierde für jede Bühne darstellt.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

Super Mario Galaxy (Wii)
...weil bereits die ersten Schritte ein magisches Spielerlebnis darstellen.



Matthias Schmid

SPIELE-TOP-3:

1. Super Mario Galaxy (Wii)
...weil es den puren Spaß am Spiel bietet und für viele Jahre ein unvergesslicher Meilenstein sein wird.

2. MotorStorm (PS3)
...weil frischer Wind ins Rennspiel-Genre kam: packende Duelle, Hammeroptik und ein verdammt hartes Finale.

3. Lost Planet (360)
...weil "Metal Slug" also doch in 3D möglich ist (Bombast-Rauch inklusive).

MUSIK-TOP-3:

1. Caliban – The Awakening
2. As I Lay Dying – An Ocean Between Us
3. ASP – Requiembryo

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Sonic the Hedgehog (PS3/360)
...weil Sega sein Maskottchen mit diesem unfertigen Käsespiel fast ins Grab stieß.

EREIGNIS DES JAHRES:

Urlaub in Griechenland
...zu zweit durchs Land tuckern, Sonnenuntergänge und Geschichte live erleben.

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Die Kraft und Coolness von Sub-Zero
...weil sich durch herausgerissene Wirbelsäulen viele Probleme lösen ließen.

CHARAKTER DES JAHRES:

Sonic
...weil die Ikone trotz Xbox-360-Debakel und lahmem Wii-Debüt nicht wegzudenken und auf dem DS zudem in Topform ist.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

Call of Duty 4 (PS3/360)
...als ich nach einer Atomexplosion hilflos dem Strahlentod ausgeliefert war.

Michael Herde

SPIELE-TOP-3:

1. Puzzle League DS (DS)
...weil mein Liebling "Panel de Pon" (SNES) auf dem DS zwar irgendwie anders, aber durch den Stylus kein Stück schlechter ist.

2. God of War II (PS2)
...weil es von Anfang bis Ende ein bombastisches Erlebnis ist und ich Kratos' Wut bei jedem Angriff spüre.

3. BioShock (360)
...weil mich Rapture sofort gefesselt hat und ich die Little Sisters so niedlich finde.

MUSIK-TOP-3:

1. K.I.Z. – Hahnenkampf
2. Samael – Solar Soul
3. Sopor Aeternus – Les Fleurs du Mal

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Samsas Traum
...weil das Konzert lahm war und die beiden neuen Alben bei mir nicht zünden.

EREIGNIS DES JAHRES:

Games Convention
...Hostessenparty mit André, leckere Häppchen, viele Spiele, tolle Fans, viel Spaß!

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Den allseits beliebten Doppelsprung
...weil ich damit Physiker und Passanten gleichermaßen verblüffen könnte.

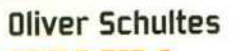
CHARAKTER DES JAHRES:

Mad Midget Five (God Hand)
...weil die alberne Mixtur aus Power Rangers und Viewtiful Joe wild wuselnd versucht, mich fertig zu machen.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

Silent Hill Origins (PSP)
...weil: einlegen und den neuen Klängen des Herrn Yamaoka lauschen.





Oliver Schultes

SPIELE-TOP-3:

1. Super Mario Galaxy (Wii)
...weil – keine Begründung notwendig, eines der besten Spiele aller Zeiten! Punkt.

2. Half-Life 2: The Orange Box (PS3/360)
...weil das Gesamtpaket unschlagbar ist: die besten Ego-Shooter kombiniert mit dem genialen "Portal" und "Team Fortress 2".

3. BioShock (360)
...weil die Atmosphäre dicht, das Art-Design herausragend und die Story abgefahren ist.

MUSIK-TOP-3:

1. Killswitch Engage – As Daylight Dies
2. Autumn – My New Time
3. Linkin Park – Minutes To Midnight

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Verschiebung von "PS Home" auf 2008
...weil ich noch nicht mit meiner virtuellen Bude und Achievements prahlen kann.

EREIGNIS DES JAHRES:

Veröffentlichung der PlayStation 3
...weil Sony jetzt mit neuer Konsole mitmischt und Konkurrenz das Geschäft belebt.

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Den Instant-Haartrockner von Nathan Drake aus "Uncharted" (PS3)
...weil damit meine Haare auch unter Wasserfällen immer trocken blieben.

CHARAKTER DES JAHRES:

Big Daddy aus "BioShock" (360)
...weil es wenige Videospiel-Charaktere gibt, vor denen man so einen Respekt hat.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

"Half-Life 2: Episode 2" (PS3/360)
...weil der Endkampf in puncto Inszenierung und Dramatik kaum mehr zu toppen ist.



Thomas Stuchlik

SPIELE-TOP-3:

1. Super Mario Galaxy (Wii)
...weil Marios neues Abenteuer den Begriff Spielspaß in intergalaktische Dimensionen katapultiert.

2. Colin McRae DiRT (PS3/360)
...weil das Rasen über Stock und Stein kaum abwechslungsreicher ausfallen kann als in diesem grandiosen Offroad-Raser.

3. Forza MotorSport 2 (360)
...weil das Fahrgefühl überzeugt und "Gran Turismo" noch auf sich warten lässt.

MUSIK-TOP-3:

1. Marilyn Manson – Eat Me, Drink Me
2. Kanye West – Graduation
3. Wally Warning – No Monkey

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Resident Evil: Umbrella Chronlicles (Wii)
...weil sich als plumper Shooter entpuppte, was für wohlige Gänsehaut sorgen sollte.

EREIGNIS DES JAHRES:

Besuch der Ubisoft-Studios in Shanghai
...weil mich die chinesische Hightech-Metropole enorm beeindruckt hat.

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Das Spiel mit den Dimensionen in "Super Paper Mario".
...weil man so immer wieder für eine neue Perspektive der Dinge sorgt.

CHARAKTER DES JAHRES:

Little Sister ("BioShock")
...weil ihr in der Obhut des antiautoritär erziehenden Big Daddys alles durchgeht.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

Super Mario Galaxy (Wii)
...weil das Herumfliegen von Planet zu Planet ein einmaliges Erlebnis ist.



Ulrich Steppberger

SPIELE-TOP-3:

1. Project Gotham Racing 4 (360)
...weil es toll aussieht, sich klasse spielt, ein packendes Online-Erlebnis bietet und überhaupt ein würdiger Nachfolger von Teil 2 ist.

2. Tomb Raider: Anniversary (PS2)
...weil das Update von Laras erstem Abenteuer heute sogar mehr Spaß macht als damals.

3. Picross DS (DS)
...weil die Zahlenknobelei unendlich viel besser ist als das langweilige Sudoku.

MUSIK-TOP-3:

...gibt es bei mir nicht, weil ich es viel interessanter finde, mich von einem guten Radiosender wie **SWR 3** berieseln zu lassen.

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES:

Die Qualität vieler PS3-Umsetzungen
...weil es nicht sein darf, dass Entwickler so wenig Wert auf saubere Arbeit legen.

EREIGNIS DES JAHRES:

(Fast) 14 Tage Urlaub am Stück
...weil eine USA-Reise nach eigener Planung doch etwas besonderes ist.

WELCHE FÄHIGKEIT WÜNSCHST DU DIR?

Das hyperkompetente Multi-Tasking von Flo aus "Diner Dash" (DS)
...weil damit vieles im Leben einfacher zu bewältigen wäre.

CHARAKTER DES JAHRES:

Ivy Valentine (Soul Calibur IV)
...weil selbst Ober-Ninja Itagaki bei solchen Maßen sprachlos wird.

MAGIC MOMENT DES JAHRES:

Der Abspann von "Portal" (PS3/360)
...weil ich selten so einen originellen Spiele-Soundtrack gehört habe.

JAHRESINHALT 2007

AKTUELL

TITEL	HEFT
AOU 2007	5
Deutschland-Start der PlayStation 3	4
Die neue MAN!AC	4
E3 2007	9
Handheld-Hits 2007	3
Jahresinhalt 2006	2
Kanale grande: Das Menüsystem des Wii	1
Neues aus der Wii-Welt	3
Neues von der PS3	2
PlayStation 3 im Härtetest	1
PlayStation 3 im Heimkino	5
Spiele-Vorhersage 2007	3
Square Enix Party 2007	7
Wii Love Retro! Die Infos zur Virtual Console	1
Wii es Euch gefällt: Alles zu Nintendos neuer Konsole	1
Wii Love to Entertain You: Die Spiele beim Wii-Start	1

PREVIEW

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	HEFT
Ace Combat 6: Fires of Liberation			x				6
Agency, The		x					8
Alone in the Dark		x	x				5
Alone in the Dark		x	x				11
Anno 1701						x	6
Army of Two		x	x				7
Army of Two		x	x				10
Assassin's Creed		x	x				9
Assassin's Creed		x	x				10
Battlefield: Bad Company		x	x				5
Battlestations Midway			x				2
Beautiful Katamari			x				7
BioShock			x				3
BioShock			x				8
BlackSite		x	x				4
Blocks				x			9
Boogie	x			x		x	6
Borderlands		x	x				11
Boulder Dash Rocks!						x	10
Brothers in Arms						x	6
Brothers in Arms: Hell's Highway		x	x				8
Bullet Witch			x				4
Burnout Dominator	x				x		3
Burnout Paradise		x	x				6
Burnout Paradise		x	x				9
Call of Duty 4: Modern Warfare		x	x			x	7
Call of Duty 4: Modern Warfare		x	x			x	9
Call of Duty 4: Modern Warfare		x	x			x	10
Civilization Revolution		x	x	x		x	9
Club, The		x	x				7
Colin McRae DiRT		x	x				5
Command & Conquer 3: Tiberium Wars			x				2
Condemned 2: Bloodshot		x	x				8
Condemned 2: Bloodshot		x	x				9
Conflict: Denied Ops		x	x				12
Contra 4						x	9
Crash of the Titans	x		x	x	x	x	6
Crazy Taxi: Fare Wars					x		4
Chronicles of Riddick, The: Assault on Dark Athena		x	x				8
Crush					x		5
Dark Sector		x	x				5
Dark Sector		x	x				8
Darkness, The		x	x				3
Darkness, The		x	x				4
Darkness, The		x	x				7
De Blob				x			8
Dead Space		x	x				12
Def Jam: Icon		x	x				1
Def Jam: Icon		x	x				3
Dementium: The Ward						x	8
Devil May Cry 4		x	x				5
Devil May Cry 4		x	x				7
Dewy's Adventure				x			4
Dragon Quest IX						x	4
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors				x			10
EA Playground				x		x	7
EA Playground				x		x	9
Echochrome		x					9
Eledees				x			3
EndWar		x	x				7
Enemy Territory: Quake Wars		x	x				5
Eternity's Child				x		x	11
Eye of Judgment		x					7
Fable 2			x				9
Fallout 3		x	x				9
Ferrari Challenge		x		x		x	11
FIFA 08	x	x	x	x	x	x	8
Final Fantasy III						x	2
FlatOut Ultimate Carnage			x				4
FlatOut Ultimate Carnage			x				6
Folklore		x					9
Formula One Championship Edition		x					1
Fracture		x	x				7
Fracture		x	x				8
Frontlines: Fuel of War		x	x				5
Frontlines: Fuel of War		x	x				8
Full Auto 2: Battlelines		x					2
Genji: Days of the Blade		x					1
Geometry Wars: Galaxies				x		x	8
Ghost Recon Advanced Warfighter 2		x	x		x		2
Ghost Rider	x				x		3
Ghost Squad				x			7
God of War II	x						2
God of War: Chains of Olympus					x		9
God of War: Chains of Olympus					x		11
Golden Compass, The	x	x	x	x	x	x	5
Gran Turismo 5 HD		x					1
Gran Turismo 5 Prologue		x					9
Gran Turismo 5 Prologue		x					11
Grand Theft Auto IV		x	x				6
Grand Theft Auto IV		x	x				10
Guitar Hero II			x				4
Guitar Hero III: Legends of Rock	x	x	x	x			9
Guitar Hero: Rocks the 80s	x						7
Halo 3			x				2
Halo 3			x				7
Halo 3			x				9
Halo Wars			x				9
Harker		x	x	x			3
Haze		x					8
Heatseeker	x			x	x		4
Heavenly Sword		x					8
HEI$T		x	x				6
Hellboy		x	x		x		4
Hot Brain					x		4
Hour of Victory			x				6
Jackass – The Game	x				x		8
Jam Sessions						x	7
Jam Sessions						x	12
Juiced 2: Hot Import Nights	x	x	x		x	x	5
Juiced 2: Hot Import Nights	x	x	x		x	x	8
Kane & Lynch: Dead Men		x	x				8
Kane & Lynch: Dead Men		x	x				11
Killzone 2		x					6
Killzone 2		x					9
King of Clubs	x			x	x	x	8
Lair		x					8
Left 4 Dead			x				11
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass						x	9
Lifesigns: Hospital Affairs						x	8

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	HEFT
Looney Tunes: Duck Amuck						x	11
Lost – The Videogame		x	x				11
Lost Odyssey			x				9
Mafia II		x	x				11
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen				x		x	6
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen				x		x	9
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen				x		x	12
Mario Kart Wii				x			9
Mass Effect			x				5
Mass Effect			x				9
Medal of Honor: Airborne		x	x				1
Medal of Honor: Vanguard	x			x			3
Mercenaries 2: World in Flames	x	x	x				5
Mercenaries 2: World in Flames	x	x	x				10
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots		x					9
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots		x					10
Metal Gear Solid: Portable Ops					x		2
Metroid Prime 3: Corruption				x			9
Midnight Club Los Angeles		x	x				11
MotoGP '07			x				5
MotorStorm		x					2
MySims				x		x	5
MySims				x		x	6
NBA Street Homecourt		x	x				3
Need for Speed ProStreet	x	x	x	x	x	x	10
Need for Speed ProStreet	x	x	x	x	x	x	8
New International Track & Field						x	12
Nights: Journey of Dreams				x			6
Ninja Gaiden Sigma		x					3
No More Heroes				x			2
Obscure II	x						7
Patapon					x		9
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations						x	7
Picross DS						x	6
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	x	x	x	x	x	x	6
Precursors, The			x				10
Pro Evolution Soccer 2008	x	x	x		x	x	8
Project Gotham Racing 4			x				6
Project Gotham Racing 4			x				9
Prototype		x	x				10
Prototype		x	x				12
Pursuit Force: Extreme Justice					x		7
Race Driver One		x	x				11
Ratchet & Clank: Tools of Destruction		x					5
Ratchet & Clank: Tools of Destruction		x					6
Ratchet & Clank: Tools of Destruction		x					9
Rayman Raving Rabbids 2				x		x	7
Rayman Raving Rabbids 2				x		x	10
Resident Evil 5		x	x				9
Resident Evil: The Umbrella Chronicles				x			6
Resident Evil: The Umbrella Chronicles				x			9
Resistance: Fall of Man		x					1
Ridge Racer 7		x					2
Rock Band	x	x	x				6
Rock Band	x	x	x				9
Rock Band	x	x	x				12
Rogue Galaxy	x						4
RTL Winter Sports 2008	x			x			11
Sacred 2: Fallen Angel			x				5
Sacred 2: Fallen Angel			x				12
Scarface: The World is Yours	x			x			6
Sega Bass Fishing				x			12
Sega Rally		x	x				4
Sega Rally		x	x		x		9
Shadowrun			x				5
Silent Hill Origins					x		11
Silent Hill V		x	x				11
Sim City DS						x	7
skate.		x	x				5
Soul Calibur IV		x	x				8
Soul Calibur Legends				x			7
Spider-Man 3	x	x	x	x	x	x	5
Spider-Man 3	x	x	x	x	x	x	6
Splinter Cell: Conviction			x				7
SSX Blur				x			4
Star Wars: The Force Unleashed	x	x	x		x	x	4
Stranglehold		x	x				6
Stuntman: Ignition	x	x	x				1
Stuntman: Ignition	x	x	x				7
Super Mario Galaxy				x			5

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	HEFT
Super Mario Galaxy				x			9
Super Mario Galaxy				x			12
Super Paper Mario				x			5
Super Smash Bros. Brawl				x			8
Tekken 6		x					4
Tekken 6		x					12
Tenchu Z			x				7
They		x	x				11
TimeShift		x	x				6
Tomb Raider Anniversary	x		x	x	x		2
Tomb Raider Anniversary	x		x	x	x		5
Tony Hawk's Proving Ground	x	x	x	x		x	8
Top Spin 3		x	x	x			11
Touch the Dead						x	5
Touchmaster DS						x	4
Transformers: The Game	x	x	x	x	x	x	7
Trauma Center: New Blood				x			10
Turning Point: Fall of Liberty		x	x				6
Turning Point: Fall of Liberty		x	x				12
Turok		x	x				9
Uncharted: Drakes Schicksal		x					6
Uncharted: Drakes Schicksal		x					7
Undercover: Doppeltes Spiel						x	6
Unreal Tournament III		x	x				4
Unreal Tournament III		x	x				9
Vampire Rain			x				7
Viva Pinata: Party Animals			x				9
White Gold			x				10
Wii Fitness				x			9
Wipeout Pulse					x		6
Xyanide Resurrection					x		2
Yakuza 3		x					12
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros				x			9

SPIELE-TEST

Die linke Zahl in der Systemspalte gibt die Wertung des Spiels an, die rechte die Ausgabe, in der sich der Test befindet. Ein Stern (*) markiert eine Wertung, die durch einen Online-Nachtest nach oben korrigiert wurde. Achtung: Seit Ausgabe 04/07 wird mit einem neuen Wertungssystem getestet – direkte Vergleiche mit Wertungen der vorherigen Ausgaben sind deshalb nur begrenzt möglich.

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS
Ace Combat X: Skies of Deception					84% (2)	
Activision Hits Remixed					74% (4)	
After Burner Black Falcon					70% (6)	
Age of Empires: The Age of Kings						80% (2)
Alien Syndrome				53% (10)	51% (10)	
Anno 1701						85% (7)
Arthur und die Minimoys	71% (4)					
Asphalt Urban GT 2					70% (5)	73% (2)
Asterix & Obelix XXl 2: Mission Wifix					71% (3)	62% (3)
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	60% (10)					
Avatar: Herr der Elemente	68% (5)			68% (5)		
Battlestations Midway			84% (3)			
Big Brain Academy für Wii				74% (9)		
Bionicle Heroes	67% (2)		67% (2)	65% (7)		
BioShock			93% (10)			
Blade Dancer: Lineage of Light					55% (2)	
Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII			74% (10)			
Blazing Angels: Squadrons of WWII		70% (5)		58% (5)		
Blitz: The League			72% (5)			
Blue Dragon			78% (10)			
Bomberman Act: Zero			27% (1)			
Bomberman Land Touch!						71% (5)
Boogie				48% (11)		
Brothers in Arms DS						52% (8)
Brothers in Arms: D-Day					62% (2)	
Bubble Bobble Double Shot						57% (6)
Bullet Witch			66% (5)			
Burnout Dominator	85% (5)				85% (5)	
Buzz Junior: Robojam	50% (7)					
Buzz! Das Mega Quiz	72% (6)					
Call of Duty 3	85% (1)	85% (5)	87% (1)		70% (2)	
Call of Duty: Roads to Victory					68% (6)	
Call of Juarez			75% (8)			
Capcom Classics Collection Reloaded					84% (2)	
Capcom Classics Collection Volume 2	81% (3)					
Capcom Puzzle World					78% (3)	
Cars			59% (2)	60% (2)		
Castlevania: Portrait of Ruin						88% (3)

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS
Catz						54% (3)
Children of Mana						75% (3)
Colin McRae DiRT		86% (11)	86% (7)			
Command & Conquer 3: Tiberium Wars			81% (7)			
Con, The					70% (4)	
Conan		67% (12)	67% (12)			
Contact						54% (3)
Crash of the Titans	71% (12)		71% (12)	71% (12)		73% (12)
Crazy Taxi: Fare Wars					79% (10)	
Crush					80% (7)	
Crusty Demons	61% (2)					
Cube					77% (11)	
Custom Robo Arena						68% (7)
Dancing Stage SuperNOVA	74% (4)					
Darkness, The		86% (9)	86% (9)			
Dead or Alive Xtreme 2			57% (2)			
Dead'n'Furious						45% (7)
Death jr. and the Science Fair of Doom						52% (10)
Death jr. II: Roots of Evil					65% (6)	
Def Jam: Icon		77% (4)	77% (4)			
Demon Chaos	63% (6)					
Dewy's Adventure				69% (12)		
Diddy Kong Racing DS						72% (5)
Diner Dash					70% (7)	70% (7)
Disgaea 2: Cursed Memories	85% (1)					
Dogz						65% (6)
Donkey Kong Jungle Climber						76% (12)
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging						86% (8)
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2				70% (6)		
Dragon Ball Z Goku Densetsu						69% (11)
Dragon Ball Z Shin Budokai 2					73% (9)	
Drawn to Life: Mal-Held sein						80% (11)
Driver 76					79% (7)	
Driver Parallel Lines				77% (9)		
DTM Race Driver 3: Create & Race						83% (11)
Dungeon Siege: Throne of Agony					75% (3)	
Dynasty Warriors DS: Fighter's Battle						47% (10)
EA Playground				57% (12)		
EA Replay					67% (2)	
Earth Defence Force 2017			73% (7)			
Elder Scrolls IV, The: Oblivion		92% (6)				
Eledees				71% (6)		
Elite Beat Agents						80% (9)
Enchanted Arms			73% (6)			
Eragon	63% (1)		62% (1)			
Escape from Bug Island				28% (12)		
Eternal Sonata			82% (12)			
Every Extend Extra					62% (4)	
Everybody's Tennis	67% (5)					
Excite Truck				72% (3)		
Eye of Judgment, The		81% (12)				
F.E.A.R.		71% (6)	86% (1)			
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	37% (10)	34% (10)	34% (10)	37% (10)		31% (10)
Far Cry Vengeance				43% (3)		
Fast and the Furious, The	60% (4)					
Fatal Inertia			62% (11)			
FIFA 08	86% (12)	85% (11)	85% (11)	79% (11)	83% (12)	79% (12)
Fight Night Round 3		82% (4)				
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales						79% (7)
Final Fantasy III						84% (6)
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions					90% (12)	
Final Fantasy XII	93% (4)					
FlatOut Ultimate Carnage			83% (9)			
Flutsch und weg	58% (2)					48% (2)
Folklore		79% (11)				
Formula One Championship Edition		75%* (4)				
Forza Motorsport 2			87%* (7)			
Free Running	56% (7)					
Freshly Picked. Tingle's Rosy Rupeeland						73% (11)
Full Auto 2: Battlelines		71% (4)			58% (6)	
Fuzion Frenzy 2			36% (4)			
Genji: Days of the Blade		68% (4)				
Ghost Recon Advanced Warfighter 2		90% (10)	90% (4)		66% (11)	
Ghost Rider	67% (4)				67% (4)	
God Hand	79% (2)					
God of War II	91% (5)					
Gottlieb Pinball Classics				80% (2)		
Grand Theft Auto: Vice City Stories	85% (5)					
GT Pro Series				64% (2)		
Guilty Gear Judgment					78% (11)	

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS
Guitar Hero II	91% (1)		91% (5)			
Guitar Hero: Rocks the 80s	72% (10)					
Gun Showdown					79% (1)	
Gunpey					70% (5)	73% (5)
Half-Life 2: The Orange Box			94% (11)			
Halo 3			89% (11)			
Harry Potter und der Orden des Phönix	74% (8)	74% (8)	74% (8)	76% (9)	57% (9)	46% (9)
Heatseeker	75% (5)			75% (5)	65% (7)	
Heavenly Sword		75% (10)				
Heroes of Mana						74% (11)
History Channel, The: Great Battles of Rome	67% (7)				67% (7)	
Hot Brain					67% (9)	
Hot Pixel					64% (9)	
Hotel Dusk: Room 215						70% (5)
Hour of Victory			38% (9)			
Ice Age 2: Jetzt taut's				72% (5)		
Impossible Mission					67% (8)	67% (8)
Jagdfieber				73% (3)		
Juiced 2: Hot Import Nights	75% (12)	75% (12)	76% (11)		77% (12)	63% (11)
Justice League Heroes	54% (2)					
King of Fighters Maximum Impact 2	82% (7)					
King of Fighters XI	82% (7)					
Kirby: Mouse Attack						75% (8)
Konami Arcade Classics						74% (11)
Könige der Wellen	56% (12)	56% (12)	56% (12)	56% (12)	62% (12)	59% (12)
Kororinpa				73% (4)		
L.A. Rush					78% (1)	
Lair		53% (12)				
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass						92% (11)
Legend of Zelda, The: Twilight Princess				96% (1)		
Lego Star Wars: Die komplette Saga		76% (12)	76% (12)	76% (12)		
Lost in Blue 2						60% (6)
Lost Planet: Extreme Condition			85% (3)			
Lumines 2					85% (1)	
Lumines Plus	80% (5)					
Lunar Knights						76% (4)
M.A.C.H. Modified Air Combat Heroes					67% (5)	
Madden NFL 08	81% (10)	84% (10)	85% (10)	86% (10)	82% (10)	79% (10)
Magical Starsign						76% (4)
Mario Party 8				68% (7)		
Mario Slam Basketball						77% (3)
Mario Strikers Charged Football				83% (7)		
Mario vs. Donkey Kong 2						76% (4)
Marvel Ultimate Alliance	73% (1)	72% (6)	73% (1)	62% (3)		
Medal of Honor: Airborne			85% (10)			
Medal of Honor: Vanguard	75% (5)			71% (6)		
Mega Man ZX						80% (9)
Mercury Meltdown Remix	79% (1)					
Mercury Meltdown Revolution				74% (8)		
Metroid Prime 3: Corruption				89% (11)		
Metal Gear Solid: Portable Ops					86% (5)	
Metal Slug Anthology	80% (10)			85% (6)	85% (4)	
Meteos: Disney Magic						74% (8)
Mind Quiz					-% (2)	
Mind Quiz: Your Brain Coach						54% (5)
Monster 4x4 World Circuit				48% (2)		
Monster Hunter Freedom 2					83% (10)	
Mortal Kombat Unchained					85% (1)	
MotoGP '07			84% (10)			
MotoGP '07	70% (12)					
MotorStorm		83%* (4)				
My Frogger: Toy Trials						75% (6)
MySims				85% (11)		49% (11)
Naruto Ultimate Ninja	72% (2)					
Naruto Uzimaki Chronicles	56% (8)					
Naruto: Rise of a Ninja			80% (12)			
NASCAR 08	80% (9)	79% (9)	79% (9)			
NBA 2K7		84% (4)				
NBA Live 08	79% (11)	82% (11)	82% (11)	79% (11)		
NBA Street Homecourt		80% (5)	80% (5)			
Need for Speed Carbon		80% (4)		81% (2)		
Need for Speed Carbon: Own the City					81% (1)	67% (2)
Need for Speed ProStreet	79% (12)		83% (12)			
Nervous Brickdown						74% (11)
NHL 08		85% (11)	86% (11)			
NHL 2K7		86% (4)				
Ninja Gaiden Sigma		82% (8)				
Obscure II	80% (11)					
Okami	90% (2)					
Online Chess Kingdoms					62% (3)	

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS
Overlord			80% (7)			
Pac-Man Rally	57% (4)					
Pangya! Golf with Style				61% (7)		
PaRappa the Rapper					25% (8)	
Pate, Der: Die Don Edition		78% (5)				
Phantasy Star Universe	70% (1)		70% (1)			
Phantasy Star Universe	70% (2)		70% (2)			
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All						77% (5)
Picross DS						81% (7)
Pirates of the Caribbean - Am Ende der Welt	65% (7)	65% (8)	68% (7)	65% (7)	65% (7)	74% (7)
Pogo Island						59% (6)
Point Blank DS						59% (2)
Pokémon Battle Revolution				55% (12)		
Pokémon Diamant- & Perl-Edition						86% (9)
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau						72% (1)
Pokémon Ranger						78% (5)
Prince of Persia: Rival Swords				85% (6)	83% (5)	
Pro Evolution Soccer 2008	91% (12)	90% (12)	90% (12)			
Pro Evolution Soccer 6					88% (1)	75% (3)
Project Gotham Racing 4			91% (11)			
Project Sylpheed			82% (9)			
Pursuit Force: Extreme Justice					74% (12)	
Puzzle League DS						85% (9)
Rafa Nadal Tennis						61% (2)
Rainbow Six Vegas		88% (8)	88% (1)		68% (9)	
Rampage Total Destruction				33% (3)		
Ratatouille	57% (12)	53% (12)	53% (12)	57% (12)	62% (12)	58% (12)
Ratchet & Clank: Size Matters					83% (6)	
Ratchet & Clank: Tools of Destruction		86% (12)				
Rayman Raving Rabbids	76% (2)		74% (6)	79% (2)		62% (6)
Rayman Raving Rabbids 2				80% (12)		72% (12)
Red Star, The	65% (5)					
Red Steel	70% (2)					
Resident Evil 4 Wii Edition				92% (8)		
Resistance: Fall of Man		82% (4)				
Ridge Racer 7		85% (4)				
Rockstar Games präsentiert Tischtennis				82% (12)		
Rogue Galaxy	86% (10)					
RTL Biathlon 2007	60% (2)					
RTL Skispringen 2007	78% (1)					
RTL Winter Games 2007	80% (2)					
Samurai Warriors 2 Empires	66% (6)		66% (6)			
SBK-07 Superbike World Championship	65% (7)				65% (7)	
Scarface: Money. Power. Respect.					63% (2)	
Scarface: The World is Yours				87% (9)		
Sega Mega Drive Collection	86% (3)				86% (3)	
Sega Rally		81% (11)	81% (11)		77% (11)	
Shadow Hearts: From the New World	80% (8)					
Shadowrun			83% (8)			
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army	74% (7)					
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	79% (5)					
Shinobido: Geschichten des Ninja					60% (5)	
Shrek der Dritte	50% (9)		50% (9)	50% (9)	50% (9)	65% (9)
Sid Meier's Pirates!					80% (4)	
Siedler, Die						69% (8)
SimCity DS						58% (8)
Simpsons, Die - Das Spiel	80% (12)	82% (12)	82% (12)		73% (12)	
Sims 2, Die: Haustiere				74% (9)		
SingStar		80% (10)				
SingStar Pop Hits	72% (6)					
SingStar: '90s	78% (10)					
SingStar: Après Ski Party	85% (10)					
SingStar: Deutsche Rock Pop Vol. 2	75% (10)					
SingStar: Die Toten Hosen	85% (10)					
SingStar: Rock Ballads	78% (10)					
skate.		85% (11)	85% (11)			
Ski Alpin Racing 2007	73% (1)					
Smash Court Tennis 3					69% (8)	
SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2					87% (9)	
SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault	82% (6)					
Sonic Rivals					66% (1)	
Sonic Rush Adventure						87% (11)
Sonic the Hedgehog		52% (5)	55% (2)			
Sonic und die Geheimen Ringe				60% (5)		
Spectrobes						71% (5)
Spider-Man 3	60% (7)	71% (7)	72% (7)	58% (7)		78% (7)
Spider-Man: Freund oder Feind	60% (12)		60% (12)	60% (12)		62% (12)
Splinter Cell Double Agent		85% (7)		88% (3)		

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Schlacht um die Vulkaninsel	40% (8)					55% (8)
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	46% (1)					
SSX Blur				71% (5)		
Star Fox Command						79% (3)
Star Trek: Encounters	56% (2)					
Star Trek: Legacy			50% (2)			
Star Trek: Tactical Assault					48% (2)	
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron					77% (11)	
Star Wars: Lethal Alliance					83% (1)	82% (1)
Stranglehold			80% (11)			
Stuntman: Ignition	70% (10)	78% (11)	78% (10)			
Super Fruitfall				62% (2)		
Super Monkey Ball: Banana Blitz				85% (1)		
Super Paper Mario				85% (10)		
Superman Returns			70% (1)			
Syphon Filter: Dark Mirror	80% (12)					
Taito Legends Power-Up					65% (2)	
Tales of the World: Radiant Mythology					77% (10)	
Tenchu Z			62% (9)			
Test Drive Unlimited	81% (4)				79% (4)	
Tetris Evolution			83% (7)			
Theme Park						67% (5)
Thrillville	62% (2)					
Thrillville: Verrückte Achterbahn	62% (12)		62% (12)	67% (12)		
Tiger Woods PGA Tour 07		80% (6)		78% (6)		
Tiger Woods PGA Tour 08	82% (11)	84% (10)	84% (10)	84% (11)	82% (11)	
TimeShift			85% (12)			
TMNT - Teenage Mutant Ninja Turtles	58% (6)		58% (6)	58% (6)	29% (6)	30% (6)
Tomb Raider Anniversary	87% (7)		85% (12)		85% (8)	
Tomb Raider: Legend						68% (1)
Tony Hawk's Downhill Jam	66% (9)			70% (2)		74% (2)
Tony Hawk's Project 8	84% (2)	85% (5)	88% (1)		83% (9)	
Tony Hawk's Proving Ground		86% (12)	86% (12)			
TouchMaster						64% (10)
Transformers: The Game	55% (9)	57% (9)	57% (9)	54% (9)	52% (9)	59% (9)
Trauma Center: Second Opinion				83% (9)		
Two Worlds			78% (10)			
UEFA Champions League 2006-2007			75% (4)			
Undercover: Doppeltes Spiel						80% (10)
Untold Legends: Dark Kingdom		67% (4)				
Valkyrie Profile: Lenneth					79% (6)	
Vampire Rain			46% (9)			
Virtua Fighter 5		90% (4)	91% (12)			
Virtua Tennis 3		88% (4)	88% (5)		88% (5)	
Viva Pinata			86% (2)			
Wario Ware Smooth Moves				83% (3)		
Wario: Master of Disguise						70% (7)
Wartech Senko no Ronde			62% (7)			
Wii Play				49% (2)		
Wii Sports				71% (2)		
Wing Island				70% (4)		
World Series of Poker 2007			70% (3)			
World Snooker Challenge 2007					76% (3)	
World Snooker Championship 2007	74% (6)	74% (6)	74% (6)			
Worms Open Warfare 2					78% (10)	77% (10)
WWE SmackDown vs. RAW 2007					86% (1)	
WWE SmackDown vs. RAW 2008	88% (12)	88% (12)	88% (12)	83% (12)		80% (12)
Yoshi's Island DS						86% (1)
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller						78% (6)
YU-Gi-Oh! World Championship 2007						65% (6)

SPIEL	XBOX	GC
Call of Duty 3	85% (1)	
Flutsch und weg		61% (2)
Justice League Heroes	54% (2)	
Legend of Zelda, The: Twilight Princess		96% (2)
Marvel Ultimate Alliance	73% (1)	
Naruto: Clash of the Ninja		76% (2)
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe		46% (1)
Tomb Raider: Legend		84% (1)
Tony Hawk's Project 8	84% (2)	

>>> ONLINE

FEATURE

TITEL	HEFT
PlayStation Home: Alles zur PS3-Online-Community	5
Virtual Console: Alle Spiele getestet	4
Xbox Live Arcade: Alle Spiele getestet	4

TEST ZUSATZ-INHALTE

SPIEL	PS3	360	Wii	HEFT
Call of Duty 3		x		4
Call of Duty 3		x		8
Elder Scrolls IV, The: Shivering Isles		x		6
Ghost Recon Advanced Warfighter 2		x		7
Guitar Hero II		x		6
Lumines Live!		x		4
MotorStorm	x			11
Rainbow Six Vegas		x		7

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Die Zahl in der Systemspalte symbolisiert die Wertung, die das betreffende Spiel auf einer Skala von 1 bis 10 erhalten hat.

SPIEL	PS3	360	Wii	HEFT
Actraiser			7	6
Alien Hominid HD		7		4
Band of Bugs		7		9
Blast Factor	9			5
Bomberman Live		8		10
Boom Boom Rocket		6		6
Calling All Cars!	6			8
Carcassonne		8		9
Castlevania: Symphony of the Night		10		4
Catan		8		7
Chew Man Fu			8	5
Comix Zone			8	4
Donkey Kong Country 2			9	7
Ecco: The Tides of Time			6	9
Eets: Chowdown		7		7
Fatal Fury			5	12
flOw	7			5
F-Zero X			7	8
Galaga '90			8	10
Geometry Wars: Retro Evolved		10		4
Geon: Emotions		6		12
Go! Puzzle	5			6
GripShift	7			6
Heavy Weapon		8		4
Hexic 2		7		10
Jetpac Refuelled			6	5
Kid Icarus			5	5
Kirby's Dream Course			8	9
Landstalker: The Treasures of King Noble			6	12
Legend of the Mystical Ninja, The			7	6
Legend of Zelda, The: A Link to the Past			10	6
Legend of Zelda, The: Ocarina of Time			10	5
Lemmings	7			5
LocoRoco Cocoreccho!	5			12
Luxor 2		8		6
Lylat Wars			7	7
Mad Tracks		5		8
Marathon: Durandal		5		10
Mario's Super-Picross			8	11
Nucleus	6			8
Operation Creature Feature	6			11
Paper Mario			10	10
Pinball FX		6		7
Prince of Persia Classic		8		8
Punch-Out!!			7	6
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords		8		12
R-Type			8	4
Shining in the Darkness			5	11
Shinobi 3: Return of the Ninja Master			8	10
Sin and Punishment			8	12
Sonic the Hedgehog 2			7	9
Sonic the Hedgehog 3			7	11
Space Giraffe		7		11
Splatterhouse			3	5
Story of Thor, The			7	6
Street Fighter II Turbo			9	10
Street Trace: NYC		2		11
Streets of Rage			7	5
Streets of Rage 2			8	8
Super Ghouls 'n Ghosts			7	5
Super Mario 64			10	4
Super Mario Bros.			8	4
Super Mario Bros. 2			7	8
Super Metroid			10	12
Super Probotector: Alien Rebels			9	4

SPIEL	PS3	360	Wii	HEFT
Super Rub'a'Dub	6			5
Super Stardust HD	8			8
Tekken 5: Dark Resurrection	9			5
ToeJam & Earl: Panik auf Funkotron			7	8
Trials of Topoq, The	6			11
Vectorman			8	6
Virtua Fighter 2			4	7
Warhawk	7			10
Wave Race 64			9	10
Wik: Fable of Souls		8		4
Wing Commander Arena		3		10
Worms		8		4
Zuma		9		4

IMPORT

SPIELE-TEST

Die linke Zahl in der Systemspalte gibt die Wertung des Spiels an, die rechte die Ausgabe, in der sich der Test befindet. Achtung: Seit Ausgabe 04/07 wird mit einem neuen Wertungssystem getestet – direkte Vergleiche mit Wertungen der vorherigen Ausgaben sind deshalb nur begrenzt möglich.

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS
.hack // G.U. Vol. 2 // Reminisce	74% (10)					
Ar Tonelico: Melody of Elemia	70% (4)					
Arcana Heart	71% (12)					
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	60% (8)					
Brave Story: New Traveler					71% (10)	
Bust-A-Move Bash!				68% (7)		
Cooking Mama: Cook Off				73% (6)		
Crisis Core: Final Fantasy VII					85% (12)	
Dawn of Mana	59% (8)					
Diddy Kong Racing DS						72% (4)
Donkey Kong Taru Jet Race				79% (9)		
Etrian Odyssey						72% (8)
Excite Truck				72% (2)		
Exit 2					82% (9)	
Final Fantasy Anniversary Collection					65% (10)	
Final Fantasy II Anniversary Collection					68% (10)	
Final Fantasy XII	93% (1)					
Garou Densetsu Battle Archives 2	78% (5)					
Garouden Break Blow: Fist or Twist	59% (5)					
GrimGrimoire	80% (9)					
Growlanser: Heritage of War	68% (12)					
Guilty Gear XX Accent Core	77% (8)					
Hokuto no Ken (Fist of the North Star)	74% (6)					
Hotel Dusk: Room 215						70% (4)
Kirby: Squeak Squad						75% (4)
Legend of Heroes 3					68% (4)	
Luminous Arc						72% (11)
Meteos Disney Magic						74% (5)
Monster Kingdom: Jewel Summoner					67% (5)	
Odin Sphere	83% (8)					
Pokémon Battle Revolution				55% (9)		
Pokémon Diamant- & Perl-Edition						86% (7)
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords					75% (6)	73% (6)
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	74% (1)					
Shin Megami Tensei: Persona 3	81% (11)					
Shining Force EXA	74% (6)					
Super Paper Mario				85% (6)		
Super Swing Golf				61% (3)		
Tales of the Abyss	80% (1)					
Tetris Evolution			83% (6)			
Trauma Center: Second Opinion				83% (2)		
Trioncube						61% (5)
Valhalla Knights					50% (7)	
Wario: Master of Disguise						70% (5)
Wild Arms 5	70% (11)					

FEATURE

TITEL	HEFT
Arbeitsamt auf Japanisch: Berufsspiele aus Fernost	12
Aus Liebe zum Spiel: Oretachi Geasen Zoku Sono	4
Billigkost aus Fernost: DS Simple Series	10
Die goldene Sega-Epoche: Sega Ages	6
Dreamcast unter Beschuss: Klassische Shooter	5
Maulschellen für Millionen: SNK-Prügler online	9
Mobile Musikanten: Musikspiele für Handhelds	7
Nintendos Digitaler Sekretär: Skurriles aus Japan	8
Spielend Japanisch lernen: Sprachkurse auf dem DS	11

SERVICE

SPIELETIPPS

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	HEFT
Anno 1701						x	7
B-Boy					x		1
Blitz: The League			x				6
Burnout Dominator	x				x		5
Call of Juarez			x				8
Canis Canem Edit	x						1
Castlevania: Portrait of Ruin						x	3
Con, The					x		4
Crazy Taxi: Fare Wars					x		10
Darkness, The		x	x				8
Darkness, The		x	x				10
Death jr. II: Roots of Evil					x		7
Disgaea 2: Cursed Memories	x						1
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	x						1
Elder Scrolls IV, The: Oblivion		x					7
Excite Truck				x			4
Far Cry Vengeance				x			4
Fight Night Round 3		x					5
Final Fantasy III						x	7
Final Fantasy XII	x						4
Full Auto 2: Battlelines		x					5
God of War II	x						6
Grand Theft Auto: Vice City Stories	x						6
Guitar Hero II	x						1
Guitar Hero II			x				6
Guitar Hero: Rocks the 80s	x						10
Hotel Dusk: Room 215						x	6
Justice League Heroes	x						1
Kirby: Mouse Attack						x	8
Legend of Zelda, The: Twilight Princess				x			2
Legend of Zelda, The: Twilight Princess				x			3
Lost in Blue 2						x	6
Lost Planet: Extreme Condition			x				4
Lunar Knights						x	4
Mario Party 8				x			9
Mario Strikers Charged Football				x			8
Marvel Ultimate Alliance	x		x				1
Marvel Ultimate Alliance		x					7
Mega Man ZX						x	9
Myst					x		1
Naruto Uzimaki Chronicles	x						8
NBA 2K7		x					5
NBA Street Homecourt			x				5
Need for Speed Carbon		x					5
Ninja Gaiden Sigma		x					9
Pokémon Diamant- & Perl-Adapter						x	10
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau						x	1
Pokémon Ranger						x	5
Rampage: Total Destruction				x			3
Red Steel				x			4
Resident Evil 4 Wii Edition				x			8
Resistance: Fall of Man		x					5
Shadow Hearts: From the New World	x						8
Shin Megami Tensei Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army	x						7
Shinobido: Geschichten des Ninja					x		6
Sonic und die Geheimen Ringe				x			6
Spider-Man 3	x	x	x	x			7
Splinter Cell Double Agent		x					7
SSX Blur				x			5
Super Paper Mario				x			8
Superman Returns			x				2
Tales of the World: Radiant Mythology					x		10
Tenchu Z			x				10
Thrillville	x						2
Tiger Woods PGA Tour 07				x			7
Tomb Raider Anniversary	x						8
Tony Hawk's Downhill Jam				x			3
Tony Hawk's Downhill Jam	x						9
Tony Hawk's Project 8			x				2
Tony Hawk's Project 8		x					6
Tony Hawk's Project 8					x		9
Transfomers: The Game	x	x	x	x			9
Trauma Center: Second Opinion				x			10
Valkyrie Profile: Lenneth					x		8
Virtua Fighter 5		x					5
Wario Ware Smooth Moves				x			3

SPIEL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	HEFT
Wii Sports				x			2
Yoshi's Island DS						x	2

KNOW-HOW

THEMA	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	HEFT
Ad-Hoc-Spiele online zocken					x		1
Aus alt mach neu		x					10
DS-Heimentwickler						x	4
Eure Filme auf PS3		x					5
Experimente mit der Wii-Remote				x			3
Filmgenuss mit Nintendos Wii				x			2
Filmstudio auf PS3		x					12
Media Center X		x		x			7
Mogeln auf dem DS						x	9
PS3 und PC vernetzt		x					6
PSP-Tools für Mac					x		11
Update für die PS3		x					8

MAN!AC EXTENDED

FEATURE

TITEL	HEFT
Am seidenen Faden	11
Auf der Suche nach dem heiligen Videospiel-Gral	4
DenkStar	9
Der große MAN!AC Konsolen-Kompass	1
Der Videospiel-Sammler, das unbekannte Wesen	7
Deutschland Entwicklungsland	6
Die richtige Verpackung	3
Game Developers Conference: Entwickler unter sich	5
Games Convention mal anders	11
Heimkino-Ecke	12
Jahresrückblick 2006	2
Mach Platz!	9
Melodien für Millionen?	4
Nintendo vs. Sony – die Schlacht an der Börse	10
Rasen, hauen, stechen: Arcade-Messe in Japan	12
Schlank, schick, scharf: Die große HDTV-Kaufberatung	8
Spielend zum Killer	2
Testgelände Spielhalle	5
Traumberuf Spiele-Entwickler	5
Virtuelle Wutproben, Teil 1	6
Virtuelle Wutproben, Teil 2	7
Virtuelle Wutproben, Teil 3	8
Wie Videospiele fesseln	6
Wie wir Videospiele kontrollieren	3

IM GESPRÄCH

TITEL	HEFT
David Doak	12
Kazuhiko Abe	10
Koji Kondo	5
Serge Hascoet	6

NEXT LEVEL

TITEL	HEFT
Die neue Xbox 360	3
Feel it! Rumble-Technologien von morgen	1
HD-DVD in der Praxis	2
Patch Day	4

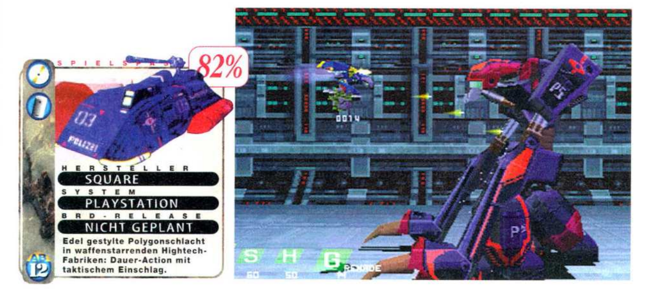
RETRO

TITEL	HEFT
Gesichter des Todes	11
Hall of Shame: Atari Lynx	12
Hall of Shame: Atari VCS 2600	5
Hall of Shame: Commodore C64	6
Hall of Shame: Game Boy	10
Hall of Shame: Master System	7
Hall of Shame: Mega Drive	11
Hall of Shame: NES	8
Hall of Shame: PC-Engine	9
Jäger der verlorenen Genres: Interactive Movie	3
Jäger der verlorenen Genres: Jump'n'Shoot	2
Jäger der verlorenen Genres: Prügelscroller	1
The Making of Tetris	10



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Einhänder



...und was wir heute dazu sagen

Den meisten wird Squaresoft (heute: Square Enix) als Entwickler vorzüglicher Rollenspielkost in Erinnerung geblieben sein. Doch die Japaner waren zu PSone-Zeiten auch Ausflügen in andere Genres nicht abgeneigt: In "Einhänder" ballerten sich Fans von Sidescroll-Shootern durch allerlei feindgespickte Levels. Das Besondere: Im Gegensatz zu "R-Type" & Konsorten bestanden Gegner und Kulissen nicht aus Bitmaps, sondern waren polygonaler Natur. Das ermöglichte Kameraschwenks hinter den Gleiter, verursachte aber auch leichte Übersichtsprobleme. Die damals beeindruckende optische Aufmachung haut heute niemanden mehr vom Hocker. Ein Highlight sind aber immer noch die packenden Duelle mit den deutschsprachigen Roboterbossen.

AUSBLICK

Wir folgen Eidos' Einladung nach Mexiko und liefern Euch exklusive Eindrücke zu Lara Crofts Edel-Abenteuer **Tomb Raider: Underworld**. Mit **Nights: Journey of Dreams** feiert ein weiterer alter Bekannter sein Comeback, das wir unter die Lupe nehmen. Eine Nummer härter geht's beim Test zu **Condemned 2** zu. Reichlich Blei wird bei **Army of Two** verteilt. Im Import-Teil fühlen wir der japanischen Version des Nintendo-Kloppes **Super Smash Bros. Brawl** auf den Zahn. Retro-Fans freuen sich über den ersten Teil unseres **Shoot'em-Up-Specials**.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 03/08 erscheint am 01.02.2008

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Devil May Cry 4

Endlich darf Dante in HD schnetzeln: In unserem ausführlichen Test-Video klären wir, ob sich unsere euphorischen Ersteindrücke bestätigen und "Devil May Cry 4" das neue Serien-Highlight wird.

» Unreal Tournament III

Schnappt sich Epics furiose Ballerei die Multiplayer-Krone oder bleibt "Halo 3" weiterhin der König? Unser DVD-Beitrag kürt den Sieger.

» Gran Turismo 5 Prologue

Das Preview haben wir schon in dieser Ausgabe, nächstes Mal dürft Ihr Euch in bewegten Bildern ausführliche Eindrücke von der rassigen Rennsimulation machen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer
Titelmotiv: Burnout Paradise © Electronic Arts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Wettervorhersage
bewölkt aber trocken
bis 14 Grad

INTERNATIONAL JOURNAL

INTERNATIONALE AUSGABE
Sonntagabend
Okt. 20, 1940

Die unabhängige Zeitung für Europa und die Welt.

Fünf

CHAMBERLAIN KAPITULIERT
GROSSBRITANNIEN ERGIBT SICH

Der einstige Premierminister Großbritanniens unterzeichnete heute im Beisein des deutschen Staatschefs die Kapitulationsurkunde.

Nur vier Monate nach der schwerwiegenden Niederlage Frankreichs im Juni wurde damit nun auch der letzte Widerstand in Westeuropa zerschlagen. Mit den zermürbenden Angriffen gegen die Stützpunkte der Royal Air Force leistete die Luftwaffe in den Sommermonaten die entscheidende Vorarbeit, Ende Oktober besiegelte die Luftschlacht um England das Ende der einstigen königlichen Luftwaffe.

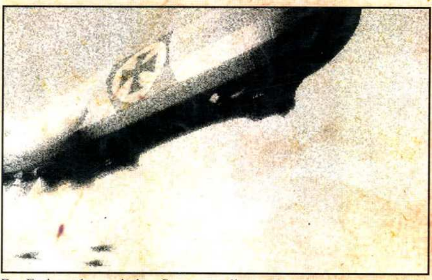
Nach der Eroberung der Lufthoheit war es nur noch ein kleiner Schritt für den Aggressor und seine Strategen, die Invasion des Inselstaats mit dem „Unternehmen Seelöwe" erfolgreich abzuschließen. Jenseits des Ärmelkanals traf die Infanterie auf britische Truppen, die noch von der Tragödie von Dünkirchen demoralisiert waren und die Invasion nicht verhindern konnten.

Nur 48 Stunden später gab die Heeresleitung den erfolgreichen Einmarsch in London bekannt. Großbritannien fehlte in diesen entscheidenden Kriegsmonaten ein charismatischer Politiker, der voller Elan und Überzeugungskraft das Ruder fest in die Hand nimmt und dem Volk wieder neue Hoffnung gibt.

Chamberlain jedenfalls ist nicht dieser Mann, wie sich heute zeigte, als er im Westminsterpalast die Kapitulationsurkunde unterzeichnete. Den Expansionsplänen der deutschen Aggressoren gen Osten steht damit nichts mehr im Wege. Es wird erwartet, dass schon bald nach der Kapitulation in London eine von Berlin zentral gesteuerte Marionettenregierung errichtet wird.



Chamberlain nach der Unterzeichnung der Kapitulationsurkunde



Der Eroberer kam mit dem Staatszeppelin

JUBILÄUMSFLUG DER HINDENBURG

Mit deutscher Pünktlichkeit landete der Ze... ...burg bei seinem 25...

STAATSCHEF VERSPRICHT „BLUT, SCHWEISS UND TRÄNEN"

Großbritannien ist ab heute ein Teil unseres Reiches", verkündete der deutsche Staatschef anlässlich der Kapitulationsfeierlichkeiten im Westminsterpalast.

„Damit haben die Bürger des ehemaligen britischen Commonwealth die gleichen Rechte und Pflichten wie deutsche Bürger und Bürgerinnen." Er habe, so sagte er in seiner Rede im ehemaligen britischen Oberhaus, den Besiegten nach einer der größten Schlachten der Geschichte nichts anzubieten außer „Blut, Schweiß und Tränen". Große Opfer seien noch erforderlich, um ein vereintes Europa un... Herrschaft zu errichte... langen Monaten ... in

NYLON VERZAUBER FRAUENBEIN

Ausverkauft! In n vier Tagen wurden New York vier M lionen Paar Nylo strümpfe verkauft

Modebewusste Damen n zten jede-Gelegenheit, das begehrte Accessoire ergattern.

FILMPREI FÜR „REBECCA UND



WWW.INTERNATIONALJOURNAL.DE

codemasters